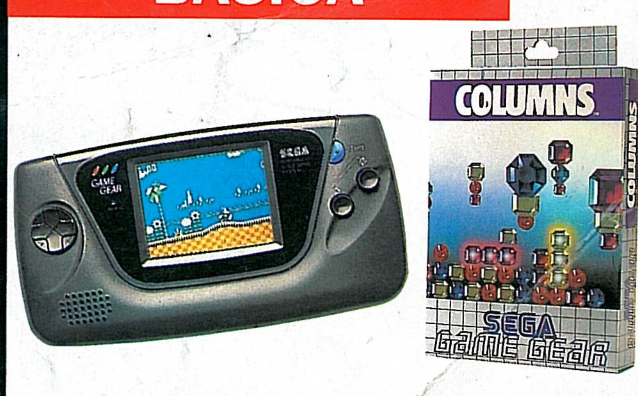


ENERO 1993
N.º 9
LOS super juegos
225 pesetas
EL AÑO DE LOS SIMPSONS
BATMAN REGRESA A MEGA DRIVE
MARIO SACA EL CARNE DE CONDUCIR (SUPER NINTENDO)
MAPA DE ROGER RABBIT PARA GAME BOY
TODOS LOS TRUCOS DE MONKEY ISLAND
KIM BASINGER EN EL ORDENADOR
8 420565 037006
00009

GAME

NO HAY NADA I

BASICA





17.600 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS



20.265 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conver

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.



rtible en TV

SUMARIO

Nº 9 - ENERO - 1993 - 225 ptas

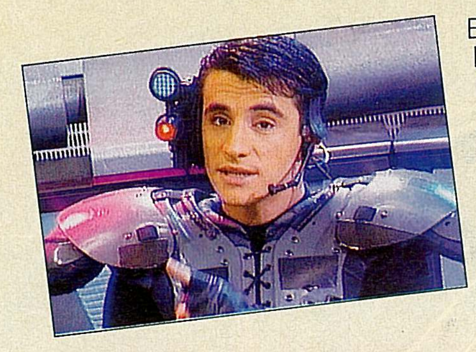
NOTICIAS 8

Toda la información que necesitan los lectores de SUPER JUEGOS para estar al día de los eventos y novedades que circulan por este mundo de los videojuegos.

BAZAR INFORMATICO 10

Los productos más interesantes puestos a la venta ya están a tu alcance.

TELEVISION 12



El concurso sigue. Participa en este interesante programa de actualidad con solera en Antena 3, y no te pierdas las pistas de las pantallas misteriosas.

CONSOLAS 16



Analizamos: Bart´s Nightmare, Bart´s vs World, Megalomanía, Evander´s Holyfield, Sneaky Snakes, LHX Attack Chopper, Knight Rider, Trivial Pursuit, Fighting Simulator, Star Saver, Road Blaster, Mighty Bomb Jack, Joe and Mac: Caveman Ninja, Crüe Ball, Darius Twin, Super Fantasy Zone, Operation Wolf, Top Gear, Kirby´s Dream Land, Bio Hazard, Speedball 2, Batman Returns, Spiderman, WWF2, Dragons Lair, Popils, New Zealand History, 4 in 1, Double Dragon III y Super Mario Kart.

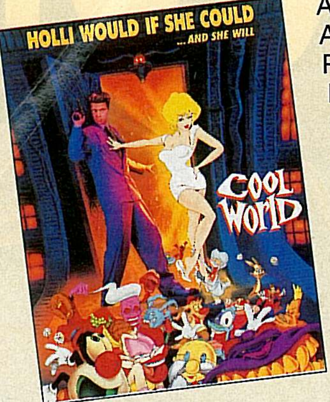
HIT CONSOLAS 94

Los títulos más vendidos para todas las consolas de videojuegos.

TU ME CUENTAS 96

Escríbenos tus inquietudes, qué juegos te gustan, cuales te resultan más difíciles o tu opinión sobre las últimas novedades.

ORDENADORES 100



Analizamos: Cool World, Alone in the Dark, Robocop 3, Premiere, Laser Squad, Doddle Bug, Perfect General, Steel Empire, Gobliins 2, Joe and Mac: Caveman Ninja, Bill´s Tomato Game, Liverpool, Indiana Jones in the Fate of Atlantis Arcade Game y Pacific Islands.

CARGADORES 130

Los mejores listados en basic para obtener ventajas en los juego más difíciles.

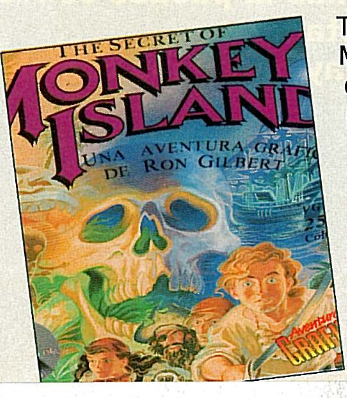
CONSEJOS Y TRUCOS 132

Busca en estas páginas de SUPER JUEGOS los mejores trucos y soluciona todas tus dudas.

HITS ORDENADORES 133

Los éxitos del mes en el apartado de programas para PC, Amiga y Atari ST.

JUEGA CON VENTAJA 134



Todos los secretos del Monkey Island al descubierto. Rescata a la gobernadora de las malvadas manos del fantasma Le Chuck..

TECNOLOGIA 138

Los avances tecnológicos permiten la introducción de revolucionarios cambios en el cine, experimenta nuevas emociones con Showscan, un sistema que te hará sentir las películas como si fueses el mismísimo protagonista.

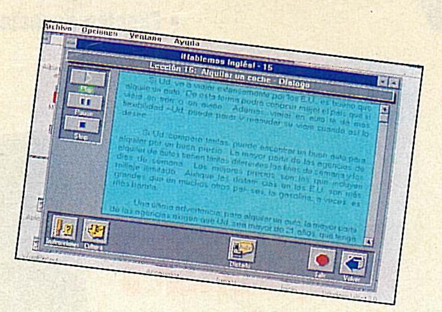
TU MUNDO 142



Prepárate para descubrir los secretos de la naturaleza y comenzar una apasionante aventura, pero antes infórmate en esta sección de los accesorios que te serán de gran ayuda.

EDUCACION 144

El inglés es uno de los idiomas más extendidos y más importantes. Para su aprendizaje hay disponible un amplio abanico de programas de gran calidad para los ordenadores.



DALE MARCHA 148



Entrevistamos a Mikel Erentxun y Diego Vasallo, miembros del grupo musical Duncan Dhu.

CINE

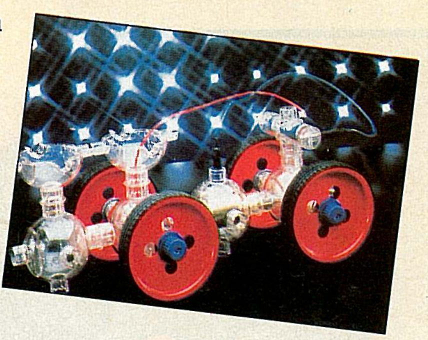
"Los fisgones", "Drácula", "El guardaespaldas" y "Ellas dan el golpe", las películas más novedosas de este mes.

VIDEO 156

En esta sección dedicada a los interesados por los vídeos, te ofrecemos este mes: Los caballeros del rey Arturo, Excalibur o Mi chica, entre otras.

SOBRE LA MESA 158

Ideas y sugerencias para pasar ratos inolvidables y divertidos en torno a distintos tipos de entretenimientos caseros. Como el modelismo naval, el laboratorio de química y física o la construcción de casas en miniatura.



LIBROS 160

Leer también es divertido, este mes: "El loco libro de las brujas", "Sensación de vivir Beverly Hills 90210 "y "Los burros en la carretera" son los t'itulos que te ofrecemos.

HOROSCOPO 162

MAPA DE ROGER RABBIT 2



JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy -SV 907-

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit -SV 900-

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.
Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Handy Power I
Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900.
Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear.
Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas.
Fabricado con material resistente a los golpes.
-SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
2 horas de juego con Game Gear®.
-SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
4 horas de juego con Game Gear®.



Carry Pouch -SV 905-

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®.
Incluye cinta para su transporte al hombro.
Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



Enero 1993. Núm. 9

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Ángel Berbés**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna
Zona Centro: Mar Villanueva
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

1993: SOLO EL PRINCIPIO

Terminó un año que, como todos, ha tenido sus cosas buenas y sus cosas malas. En España estuvo marcado por el éxito olímpico, el alto nivel organizativo de la Expo y porque hemos visto a Madrid convertida en la Capital Cultural Europea. El año 1992 fue bisiesto y, si hacemos caso a la superstición, malo por naturaleza. En vísperas de Xacobeo y Cartuja 93, no nos ha rodado tan mal, y SUPER JUEGOS entra en 1993 con la confianza de mantener el buen pie del pasado mes, en el que se batieron las marcas de venta de ejemplares de la revista.

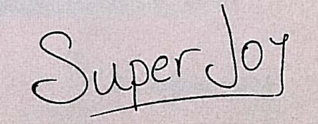
La apuesta de SUPER JUEGOS para este el futuro próximo, ahora que nos acercamos al primer aniversario, consiste en profundizar más en los juegos y en ofreceros más datos de interés en cada programa. Para ello, trabajaremos de la mano con nuestro espacio hermano de Antena 3 Televisión.

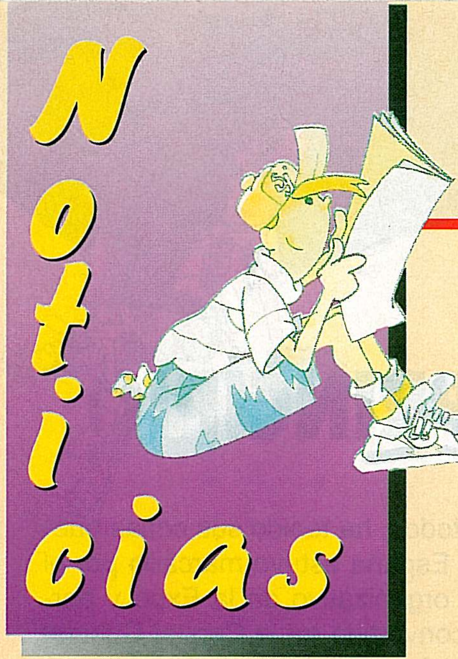
Como somos bastante ambiciosos, queremos abarcarlo todo. Así, en nuestra portada aparece el mundo contra el que se enfrenta Bart Simpson, como una especie de representación gráfica de la que es nuestra apuesta. Este 1993 que ahora comenzamos puede que sea el de los Simpsons -con presencia en casi todas las consolas- pero, a buen seguro, será el de SUPER JUEGOS.

La animación es parte sustancial en los videojuegos, y no podemos sustraernos a la sensación que nos embarga desde que conocimos la aparición de Kim Basinger digitalizada. Ya la tenemos con nosotros, y estamos de enhorabuena.

Los héroes también empiezan con buen pie. Batman aparece en el sistema **Sega** con su segunda aventura, la del Pingüino y en esa misma situación, pero el ***Super Nintendo***, lo hace Spiderman. En esta misma consola Mario coge el coche, y debuta Dirk El Osado, personaje principal de DRAGON´S LAIR y sus combates medievales. Al tiempo, la segunda entrega de WWF está servida en ***Game Boy.***

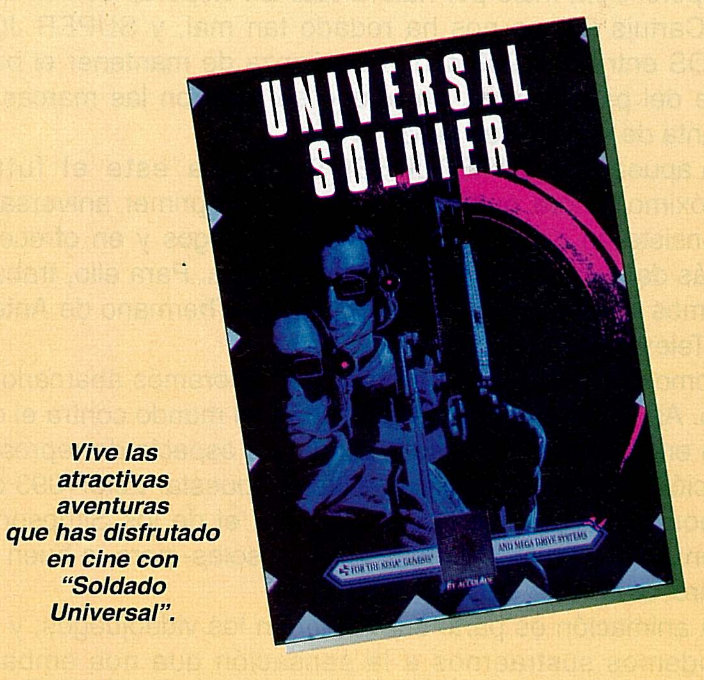
Para nosotros, con estos atractivos, que se complementan en ordenadores con juegos de primera línea, como ALONE IN THE DARK, WEEN y, GOBLIIINS II, no hay cuesta de enero. Mucho menos, para los usuarios de ***Game Boy***. Por primera vez, aparece un mapa en nuestra revista para uno de sus juegos, y esto es sólo el principio.





Soldado universal y consolero

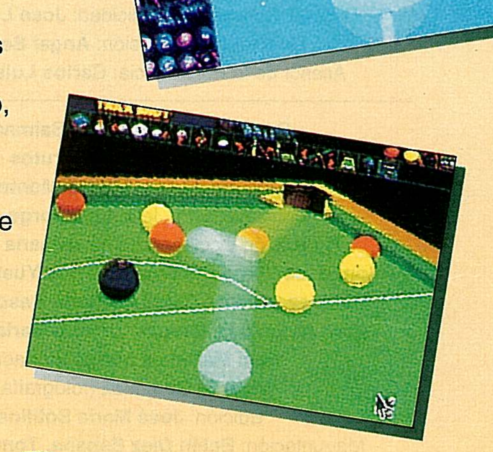
Ballistic ha anunciado el lanzamiento de un juego basado en la película **SOLDADO UNIVERSAL** para la consola de 16 bits ***MEGA DRIVE*** y para la portátil ***GAME BOY***. La versión para **Sega** presenta más de 2.000 pantallas y 40 piezas de música; y 1.300 pantallas y 12 temas en el caso de la ***GAME BOY***. El programa incluye además voces e imágenes digitalizadas del film que protagoniza Jean-Claude Van Damme.



Vive las atractivas aventuras que has disfrutado en cine con "Soldado Universal".

Billar por ordenador

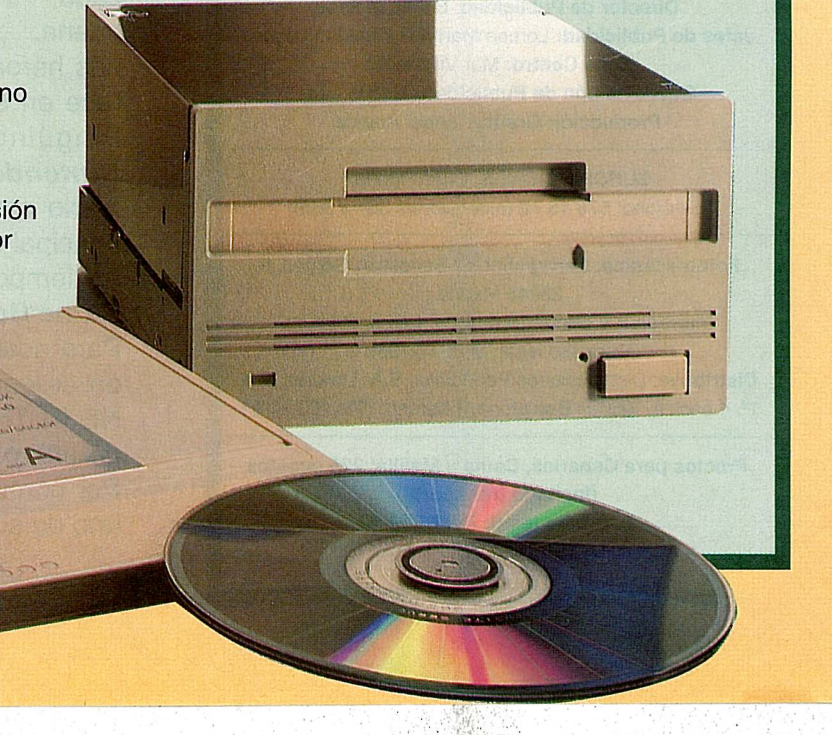
Archer Maclean´s pool ofrece tres modalidades de juego, la inglesa y dos versiones del billar americano, donde podrás ver el efecto de la bola antes de tocarla. Puedes competir con un colega o enfrentarte a uno de los 20 oponentes que te proporciona el programa y que están controlados por el ordenador. Podrás adquirirlo próximamente en versión para ***AMIGA***, ***ATARI ST*** y ***PC***.



Con el programa Archer Maclean's pool podrás tener en casa una auténtica mesa de billar.

Opticos regrabables

El futuro ya está aquí y **Sony** ha apostado de lleno por él. Se trata de los discos ópticos regrabables,.que poseen una capacidad de almacenamiento muy superior a la conseguida hasta ahora en los soportes magnéticos. La versión en 3´5 pulgadas pueden cargar hasta 128 Mb por cada cara, que se amplian a 325 Mb en el caso de los de 5´25 pulgadas. La velocidad de transferencia de datos se realiza con una cadencia de 3.625 Kb por segundo.





Superman no ha muerto

Superman sigue vivo en los videojuegos, de la mano de **Virgin** cuando, una vez más, el mundo se encuentra en peligro y el superhombre tiene que rescatar a todos lon niños y destruir al enemigo. Para ello no dudará en utilizar su capacidad de vuelo, los superpuñetazos y la visión mediante rayos X. El programa estará disponible próximamente para la consola ***MASTER SYSTEM*** de **Sega** y ***GAME BOY***, pero para ***MEGA DRIVE*** se hará esperar todavía un poco.

Tus datos en CD ROM

Logitec crea tu disco para ***CD-ROM*** personal, con todos los datos que desees hasta un total de 600 Mb por 34.900 ptas. Para conseguirlo no tienes más que crear un *back up* de tu ordenador y en 24 horas tendrás disponible el disco que más usarás a partir de entonces.



Todos tus datos ocuparán menos espacio en CD-ROM.

B in A for Z



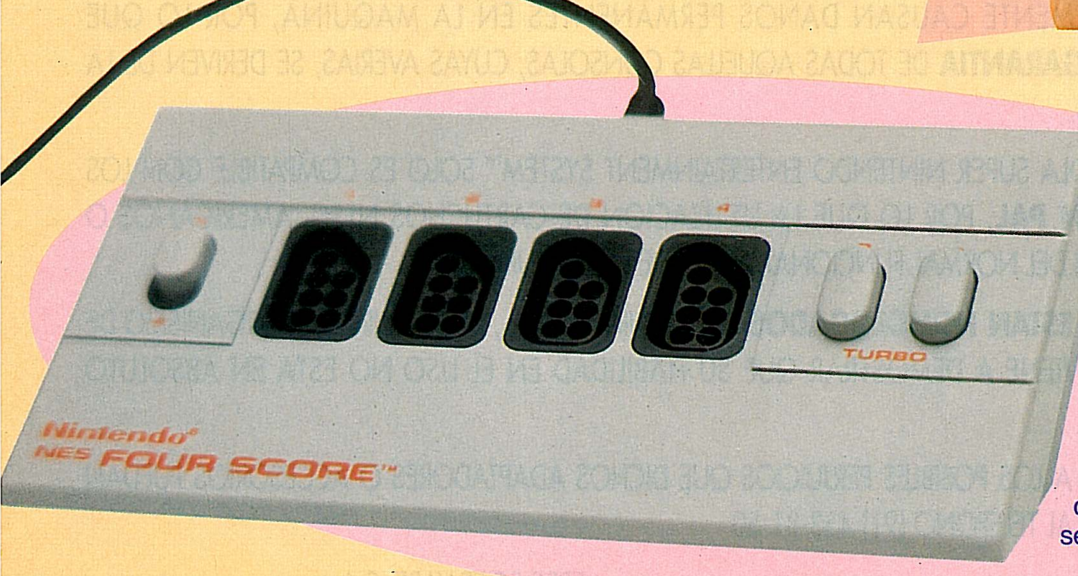
Autonomía versátil

El **HANDY POWER KIT** puede alimentar tanto a la ***GAME BOY*** como a la ***GAME GEAR*** en casa, conectado a la red doméstica mediante adaptador, como en la calle, gracias a la batería recargable de niquel-cadmio que integra. El cargador tiene una entrada para la fuente de alimentación de 12 V. lo que permite utilizarlo también en el automóvil enchufado a la toma de corriente del encendedor.



Más portátil

Esta pequeña pero util bolsa es capaz de transportar con toda seguridad: una batería adaptable al compartimento destinado a las pilas de la consola, que permite jugar hasta siete horas; la portátil ***GAME BOY*** de **Nintendo**; sus cables opcionales y seis juegos, además cumple el mismo servicio con la ***GAME GEAR*** de **Sega**



Más jugadores para la NES

Hasta cuatro amigos pueden utilizar ahora tu consola **NES** de 8 bits mediante el **NES FOUR SCORE**. Se trata de un "ladrón" que multiplica por dos las tomas de señal de los pad de la consola. Tiene posibilidad de juego con o sin turbo tanto para los controles A como B, y se pueden seleccionar 2 ó 4 jugadores.

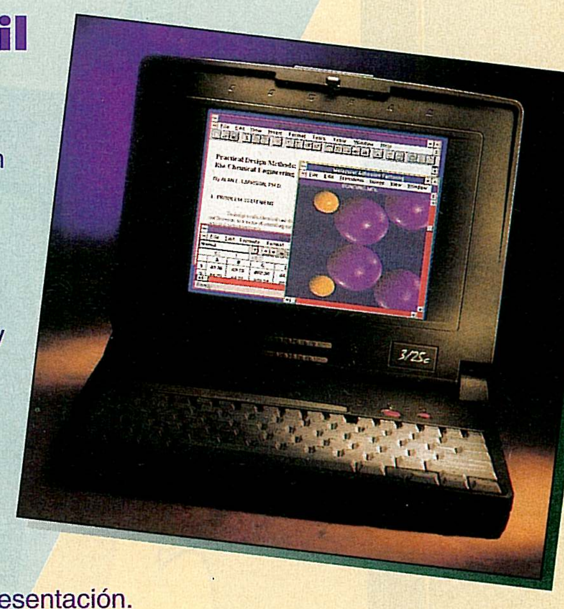
máAtiRco



Un joystick en acción

El nuevo Joystick de **Spectra Video** está especialmente diseñado para juegos de acción. Posee cuatro botones de disparo, de los que dos son superápidos. Por su parte, el mango es capaz de aguantar la mayor de las tensiones gracias a sus seis robustos *microswitches*. Está disponible para ***AMIGA***, ***ATARI ST***, ***COMMODORE 64***, ***SEGA***, ***NINTENDO*** y ***PC***.

Color portátil



Compac se ha convertido en uno de los pioneros en lo que a ordenadores portátiles con pantalla en color se refiere. Su ***CONTURA 3/25C*** monta 4 Mb de RAM de serie, ampliables hasta 12 Mb y 120 Mb en disco duro. Este equipo, que opera a una velocidad de 25 MHz, permite visionar simultáneamente la misma imagen en su display y en otros monitores, lo que facilita labores docentes o de presentación.

estos son los Ganadores DE LOS 100 VIDEOS

•J. Ignacio Navarro (Las Palmas) •J. Carlos González (Madrid) •Javier Rodríguez (Barcelona) •Mª del Pilar Gómez (Huelva) •Javier Fernández (Asturias) •Iván Pérez (Madrid) •Victor de Pedro (Madrid) •Felipe Izquierdo (Madrid) •Josep Caramés (Barcelona) •Mª Reyes Barea (Toledo) •Guillermo Castro (Jaén) •L. Roger de la Vega (Barcelona) •J. Antonio Lorenzo (Madrid) •David Navarro (Madrid) •Manuel Vilchez (Murcia) •Daniel Almonacid (Barcelona) •J. Luis Pérez (Madrid) •Alberto Maján (Madrid) •Antonio Hernández (Valencia) •A. Javier Ruiz (Granada) •J. José Ruesca (Asturias) •Julio García (Madrid) •Carlos Monlleó (Valencia) •Antares Ruiz (Castellón) •Verónica René (Lerida) • P. Angel González (Alicante) •J. Ignacio Esteve (Alicante) •Santiago Díaz (Tarragona) •Yolanda García (Barcelona) •Marta Jovaní (Castellón) •Luis Domínguez (Valencia) •Ignacio Estrada (Madrid) •J. Ramón García (Sevilla) •Sergio Galán (Madrid) •Carlos Seco (Madrid) •Marcos Feijoo (Vizcaya) •Antonio López (Barcelona) •Antonio Rodriguez (Barcelona) •Jorge González (Asturias) •P. Francisco Sánchez (Cádiz) •Mónica Igelmo (Guipuzcoa) •Enrique López (Gerona) •Augusto Alvarez (Málaga) •Oscar García (Madrid) •Angel L. Laguna (Madrid) •Ruben Cano (Madrid) •Josep I. Ríuz (Barcelona) •David Chinchilla (Barcelona) •Ernesto Blas (Madrid) •Juan Graells (Barcelona) •Mª Luisa Jurado (Jaén) •J. Alberto Rirscors (Madrid) •F. Javier Duque (Madrid) •I. Javier Ambrosio (Madrid) •Guiomar Sánchez (Cantabria) •Javier Pastor (Valencia) •Yolanda Sánchez (Madrid) •Sergio Pérez (Tenerife) •Pablo Gálvez (Sevilla) •César Guzmán (León) •J. Luis Berches (Madrid) •Joan Simó (Lérida) •Sergio Núñez (Barcelona) •Alejandro Barbero (Cáceres) •Sergio Lorenzo (Valladolid) •David Segura (Madrid) •Elena Alvarez (Madrid) •Leticia Hermida (Madrid) •Mª Isabel Vinaches (Alicante) •Raúl Iglesias (Barcelona) •J. Ramón Rodriguez (Madrid) •Ignacio Sarabia (Murcia) •Manuel López (Madrid) •Angel Bermejo (Valencia) •Javier López (Barcelona) •Alberto Camacho (Madrid)

SOLO en CASA (HOME ALONE)
Solo los valientes sobreviven.
GRANDES DEL CINE

LA RESPUESTA CORRECTA ES "SOLO EN CASA 2"

QUE LA MARCHINI



Nuestro querido Super Joy no podía faltar en la tele.

Ixma-L y Diana se encargan de contarnos las novedades de cada programa.

Así continúa nuestro concurso en Antena 3 Televisión. Con mucha energía, para solaz y regodeo de los consoleros seguidores del programa, que ya son legión.
Diana y el cyborg replicante trigital Ixma-L siguen presentando cada semana noticias, novedades de consolas y videojuegos y, naturalmente, las diversas pruebas a las que se someten los alumnos participantes, que ya han conseguido buenos premios.

LAS PANTALLAS



ERGIA OS ACOMPAÑE

Hasta el momento, la clasificación de colegios la encabeza el Inmaculado Corazón de María de Valencia, que cuenta con 300 puntos. Le pisan los talones, muy de cerca, y empatados con 280 puntos el colegio Joaquín María López de Alicante y el Astrana Marín de Cuenca. 260 es la cantidad obtenida por el Colegio Nacional Balconcillo de Guadalajara, que ocupa el tercer lugar.



El premio que se otorga a quien logre contestar la Superpregunta es de un millón de pesetas, y el Súper Juego de Antena 3 ya ha repartido varios. Para los más listos o los que han tenido más suerte, ya que de ambos elementos se compone la prueba final de nuestro espacio hermano. Los colegios millonarios -en material escolar- son, por ahora, el Eresma de Segovia, el Astrana Marín de Cuenca, Los Angeles de Getafe y el Inmaculado Corazón de María de Valencia.

Y, naturalmente, no hay que perderse el micro espacio diario que de lunes a jueves presenta Ixma-L y en el que está incluido el concurso "Adivina a qué jugamos",del cual os ofrecemos la quinta y misteriosa pantalla. ¡Ah!, y no olvidéis a los malvados chunguis, que pueden hacer de las suyas.

Ixma-L posee un vehículo de altísima tecnología. Todo un turbo intercooler

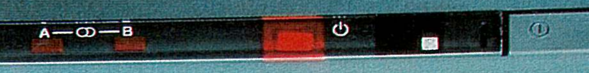
15

Semana del 18 al 22

Semana del 25 al 29











16.990 PTAS. +IVA *

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluído.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

NUEVO SUPER PACK

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Super Nintendo: arcade-aventura

THE SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE

Te dije que no leyeras a Freud



Cualquier cosa puede suceder en este sueño, incluso perder la forma humana y convertirse en un repugnante sapo.

Otra vez vamos a poder disfrutar de la compañía de la familia más simpática de la televisión: los Simpson. En esta ocasión van a ser los usuarios de la consola Super Nintendo quienes viajarán hasta Springfield para vivir una aventura, en la que el travieso Bart es el protagonista principal.

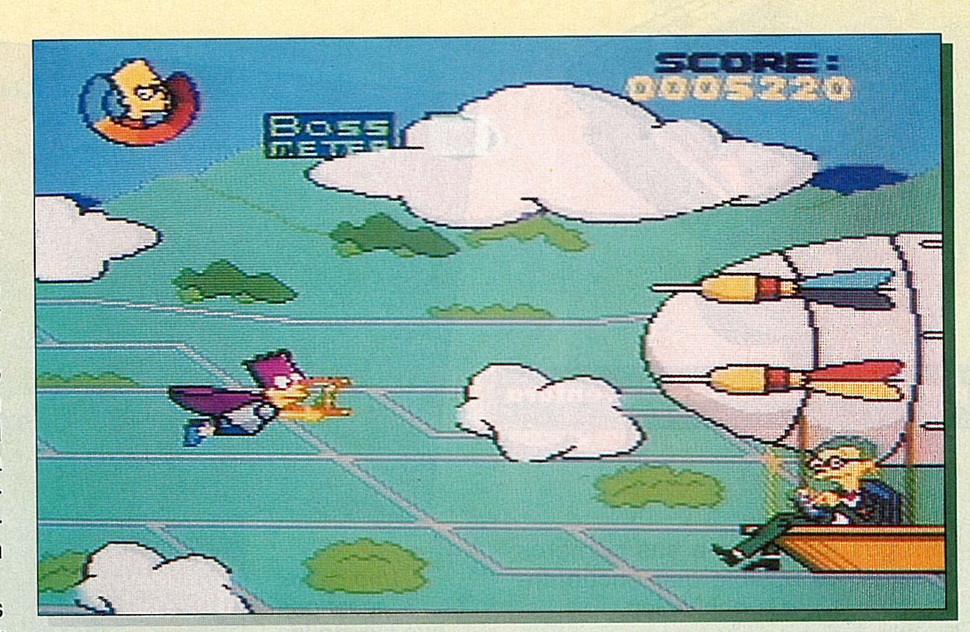
El joven Simpson ha jurado que terminará todos sus deberes, aunque tenga que estar toda la noche en vela. Sin embargo, a los cinco minutos se queda dormido sobre la mesa y es entonces cuando entra en un mundo de pesadilla, donde sus más espantosos pensamientos se van a volver realidad.

En un determinado momento, la ventana se abre de par en par y los deberes de Bart se escapan por la ventana. La única posibilidad que tiene para salir del sueño consiste en recuperar las nueve páginas que lo componen, repartidas por los seis mundos que Bart puede visitar.

El juego comienza en el Mundo del Viento, donde el aire sopla con una fuerza descomunal y arrastra todo tipo de artefactos, que harán peligrar la integridad física de nuestro héroe. Objetos como peces de tres ojos, pelotas de baloncesto, televisiones y las cosas más inverosímiles tiene que esquivar nuestro héroe si quiere lograr su propósito.

Este deberá saltar por encima de los buzones para conseguir bonos, botes de soda para eructar, proyectiles en forma de pipas de sandía e incluso globos de chicle. Hay que evitar a toda costa que la hermana de Bart -que ha tomado la

forma de un hada- le convierta en sapo. Si pierde su forma humana, no la recobrará hasta recibir un beso de su abuela, transformada en una apacible anciana.
Si nuestro inquieto amigo consigue escapar del Mundo del viento, llegará a las puertas de los otros mundos. Allí se encontrará con dos entradas que le llevarán a unos lugares muy diferentes entre sí.
En el Mundo de Bartzilla, nuestro protagonista se ha convertido en un mutante -mezcla de Bart y el monstruo Godzilla- que asola la ciudad de Springfield. Este impresionante monstruo respira bolas de fuego y sus ojos disparan mortales rayos láser.
En este nivel son dos las páginas que se necesitan para abandonar el mundo.
El Templo de Maggie se encuentra en lo más profundo del bosque de Springfield y hasta allí llegará Bart, convertido ahora en una réplica del inefable Indiana Jones. El famoso cazador de las preciadas hojas de deberes afronta todo tipo de riesgos. Las piedras del suelo del templo pueden caerse en cualquier momento.
El siguiente mundo tiene como protagonista a un superhéroe: Bartman. Este posee un tirachinas atómico como único arma para enfrentarse a los enemigos más terribles y sorprendentes que te puedas imaginar. El hombre volador tendrá que eliminar los misiles y los molestos aviones de papel de su camino. Deberá utilizar su habilidad en el vuelo para evitar los truenos y las nubes de gas radioactivo. Estate atento, pues un simpático amigo te lanzará de vez en cuando un artilugio desde una alfombra voladora. No dudes en capturarlo al vuelo, no te arrepentirás.
Cada vez que en esta fase aparezca un enemigo nuevo, se situará en pantalla un medidor de la energía de nuestros adversarios, de forma que podamos apreciar cuánta energía les queda. Utiliza tus superpoderes con ellos. No parecen muy peligrosos, pero no te los tomes a la ligera. El estrafalario elefante rosa te producirá alguna que otra carcajada, pero no te fíes. Posee el arma más extraordinaria que jamás hayas podido ver.



Bartman no es el único habitante de Springfield que posee la facultad de volar.



El gato y el ratón también intentarán acabar con el más pequeño de los Simpson.

Consigue las nueve páginas de los deberes antes de que Bart pueda despertarse

Como el gato y el ratón

En el quinto mundo hay un pequeño homenaje a los encantadores personajes del cómic, Itchy y Scratchy. No te darán ningún tipo de respiro y te atacarán con saña. Disponen de cuchillos, bazookas y lanzallamas, mientras que Bart sólo podrá defenderse con un rústico mazo. Si

En pantalla



Super Nintendo: arcade-aventura

consigue sobrevivir a sus primeros ataques, es posible que encuentre más armas por la habitación.
El último mundo posee una gran originalidad, pues Bart va a encontrarse en el interior de su propia sangre. Las páginas se encuentran protegidas por un campo de fuerza circular, que sólo puede ser eliminado al ponerse en contacto varias veces con el muñeco de la sonrisa. Además, hay dos tipos de virus letales que sólo pueden ser destruidos si se hinchan hasta que estallen.



Solamente en un sueño se podría imaginar un viaje tan extraordinario como éste.

Uno de los enemigos que surcan los cielos tiene un aspecto bastante cómico, pero conviene no fiarse demasiado.

BART'S NIGHTMARE

Interés:	89
Dificultad:	85
Gráficos:	88
Originalidad:	90
Sonido:	84

En un sueño todo es posible. Bart se convertirá en un superhéroe, en un monstruo, incluso en un sapo

La dificultad de este cartucho radica en conseguir las nueve páginas de los deberes antes de que Bart se despierte. Por ello es muy importante capturar todas las zetas posibles, para conseguir que finalice con éxito su extraordinaria aventura antes de que pueda despertarse.
BART'S NIGHTMARE es un original juego con extraordinarios y divertidos gráficos que te engancharán a la consola desde el principio. Por si fuera poca la presencia del clan Simpson para aficionarte a este juego, la complejidad y diversidad de las pantallas consigue que el interés no decaiga en ningún momento.

ANDRES GARCIA

Para sacar ventaja

Cuando te queden pocas zetas, tendrás que crear el medidor. Las dos siguientes zetas que consigas actuarán como postes. Estos tendrán que estar suficientemente espaciadas para que quepa el medidor. En el Mundo del Viento salta sobre la cabeza de la estatua para obtener toneladas de puntos. Cada vez que saltes sobre el pez de tres ojos, conseguirás una almohada. Si lo haces tres veces, el premio será una vida extra. Conseguir tres almohadas suponen un nuevo cargamento de zetas.
Si consigues un bote de soda, podrás eructar y limpiarás la pantalla de enemigos. Si saltas por encima de la pelota de baloncesto, aparecerá el monopatín; éste sólo puede llevarte hacia adelante o hacia atrás. Si disparas una pipa de sandía a la TV, tendrás una pequeña sorpresa.

LOS QUE NO TENGAN SUPER NINTENDO... TENDRÁN QUE SEGUIR SOÑANDO





SÓLO EN SUPER NINTENDO

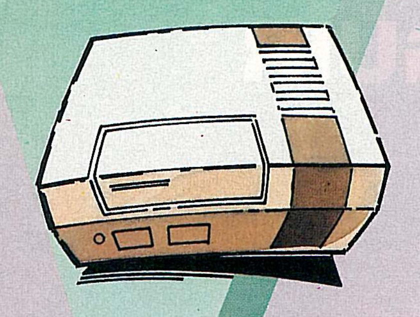


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

En pantalla

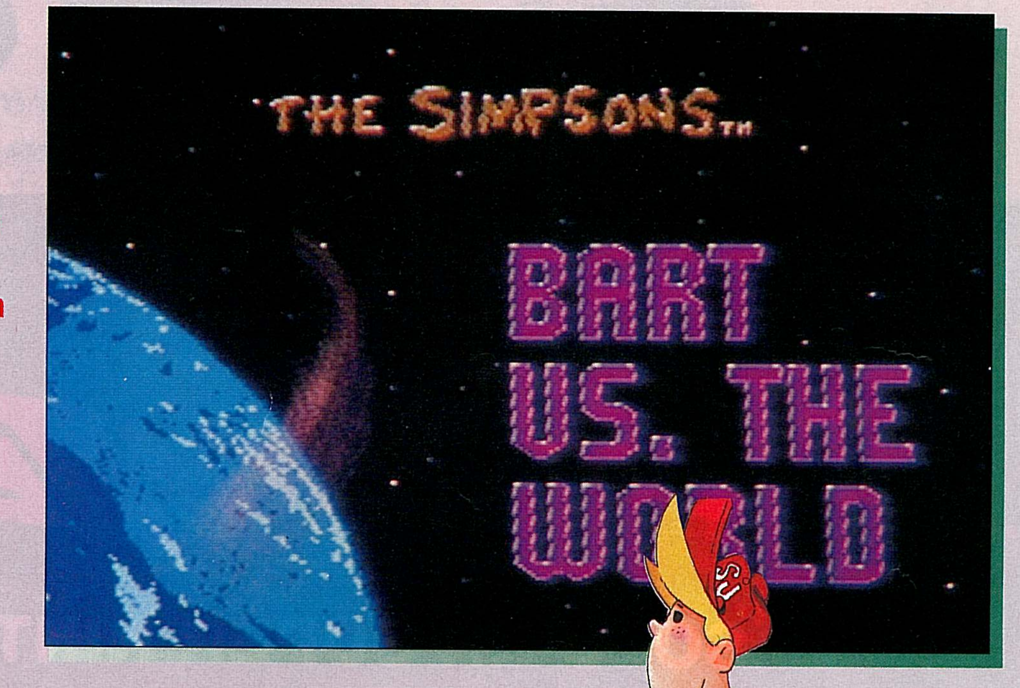


BART VS. THE WORLD

Rencillas familiares alrededor del mundo

NES: arcade

De nuevo participamos en otra simpática aventura de la ya legendaria familia Simpson. Todo comienza con un "chivatazo" que el pelota de Smithers le ha dado a su jefe, Mr. Montgomery Burns. Y ésta vez es cierto: los beneficios de la central nuclear que Mr. Burns gobierna desde hace años, han decrecido desde que Hommer Simpson empezó a trabajar en ella.

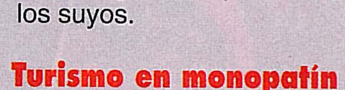




En la máquina tragaperras intenta sacar tres figuras iguales para acumular dinero.

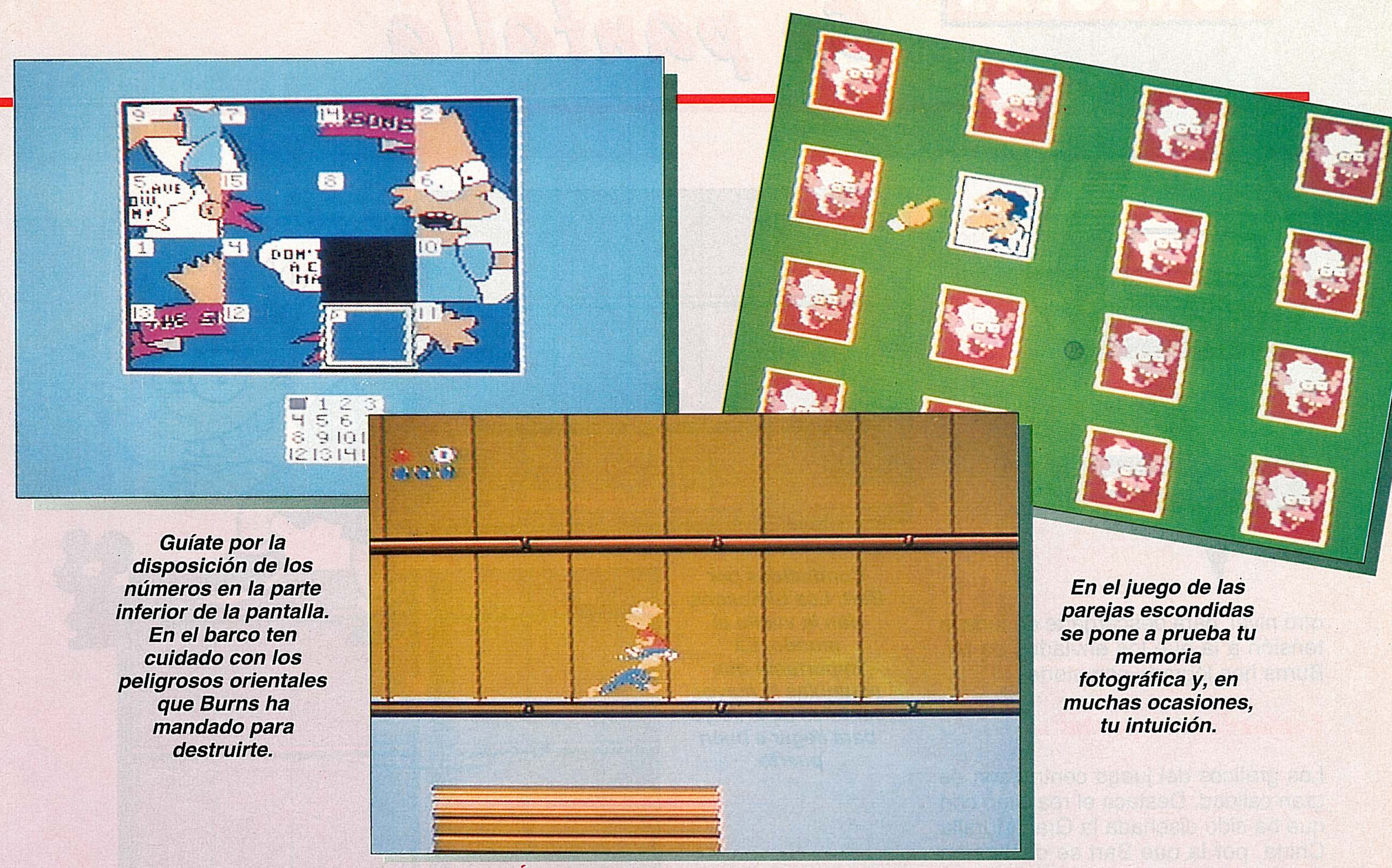
Para frenar la crisis, el malvado jefe Burns se ha propuesto aniquilar no sólo a su desastroso empleado Hommer, sino también al resto de su familia. ¿Y qué mejor manera de encubrir sus planes, que regalarles desinteresadamente un tranquilo viaje alrededor del mundo?.

Pero no sufráis porque el pequeño Bart Simpson, pese a su inocencia, ha sabido captar las verdaderas intenciones de Mr. Burns, y va a hacer uso de toda su astucia para erigirse en protector de los suyos.



Turismo en monopatín

Esta primera opción de juego que ofrece el cartucho está dividida como siempre, en varios niveles, con la peculiaridad de que cada uno de ellos se desarrolla en lugares tan diferentes como China, Egipto, el Polo Norte o Hollywood. De cada uno de ellos se han elegido los escenarios más representativos, como pueden ser la Muralla c,hina, las pirámides egipcias, los la-



Guíate por la disposición de los números en la parte inferior de la pantalla. En el barco ten cuidado con los peligrosos orientales que Burns ha mandado para destruirte.

En el juego de las parejas escondidas se pone a prueba tu memoria fotográfica y, en muchas ocasiones, tu intuición.

gos helados, o simplemente el rodaje de una película. Por eso, mientras jugamos hacemos un poco de turismo, que nunca viene mal.

La misión de nuestro travieso protagonista consiste en explorar todos los rincones de cada país para enfrentarse con el jefe de cada uno de ellos al final de cada nivel. Estos seres malignos son familia de Burns que viven dispersos por distintos países del planeta, y han recibido claras instrucciones de destruir a todo aquel que se identifique con el apellido Simpson. Para ello, se han encubierto bajo nombres tan sutiles como *Fu Manchú Burns, Ramsés Burns, Eric Von Burns* o el abominable *Burns* de las nieves. La familia *Burns* es conocida históricamente por su maldad en casi todos los paises del globo.

Para facilitar su tarea, Bart Simpson cuenta con vidas, disparos y energía que son limitados, pero puede incrementar sus números recogiendo *Krustys* únicos o coleccionables, diamantes, zumo de uva, antifaces de *Bartman*... y toda una variada gama de *ítems* que le harán casi invencible en su intento.

Además del juego principal, el cartucho contiene una segunda opción que consiste en cinco entretenidos juegos de una sola pantalla. Entre ellos podemos encontrar puzzles deslizantes, máquinas tragaperras, parejas de cartas, iglúes que esconden *Krustys*, e incluso un pequeño Trivial Pursuit adaptado a la leyenda Simpson, en el que se pone a prueba tu conocimiento sobre esta singular familia y sus peculiaridades.

La característica principal de éstos juegos de recreo es que, aunque en un principio pueden clasificarse dentro del género de azar, se resuelven fácilmente si pones empeño y atención en ello. Así, tienes la oportunidad de tomarte un pequeño intermedio entre uno y

La conocida rivalidad entre las familias Burns y Simpson se traslada a los más exóticos escenarios alrededor del mundo

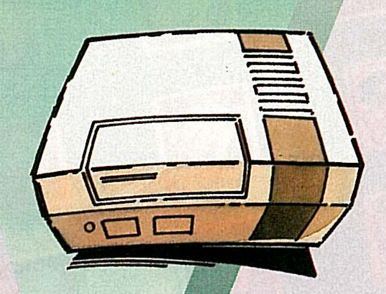
Para sacar ventaja

Cuando quieras coger los diamantes del barco pirata, acumula antes *Krustys* coleccionables, o de lo contrario caerás al mar.

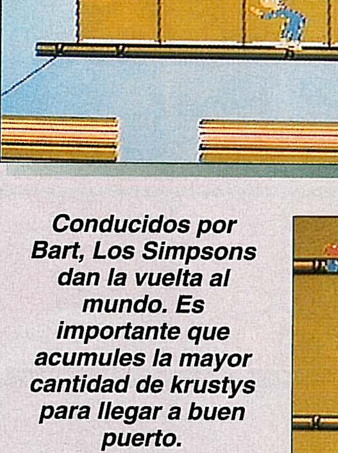
En el juego de las parejas de cartas, apunta en una hoja de papel la situación de aquellas que ya has destapado. Así es imposible fallar.

En el viaje de Bart por la Muralla China es muy difícil frenar el monopatín, por ello, calcula bien la distancia de salto. De lo contrario, la caída será peligrosa.

En pantalla



NES: arcade





Conducidos por Bart, Los Simpsons dan la vuelta al mundo. Es importante que acumules la mayor cantidad de krustys para llegar a buen puerto.

otro nivel, para descargarte de toda la tensión a la que los enviados de Mr. Burns han logrado someterte.

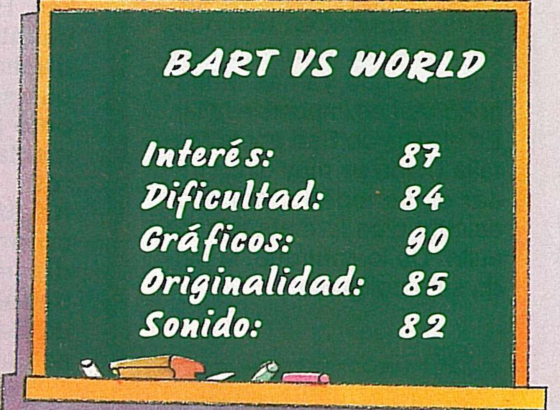
Confección de pantallas

Los gráficos del juego central son de gran calidad. Destaca el realismo con que ha sido diseñada la Gran Muralla China, por la que Bart se desliza en su clásico monopatín, que permite observar un efecto de *scroll* muy bien conseguido.
En general, la calidad de todos los gráficos dotan al juego de un realismo poco común en estos programas de esta consola de 8 bits.

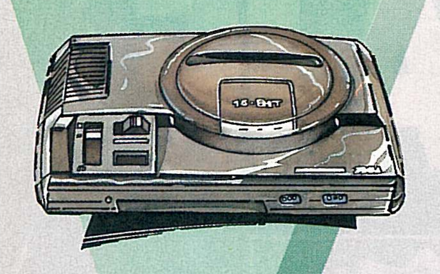
La aventura principal podría definirse como un *arcade* en potencia, adornado con la característica riqueza cromática que define toda la gama de *juegos Simpson*. Si además tenemos en cuenta que pone a prueba nuestro ingenio y nuestra inteligencia estaremos ante un programa verdaderamente completo. Por ello, este es un cartucho muy recomendable para grandes y pequeños con el que podrán disfrutar juntos en sus horas de ocio.

El sonido se caracteriza por una gran variedad de melodías, además de buenos efectos sonoros.
Esto, unido al gran número de escenarios que visita el protagonista y a la segunda opción de juegos de *azar*, hace que **BART VS. THE WORLD** pueda ser calificado de todo, excepto de monótono.

LAURA ORDOÑEZ



En pantalla



Mega Drive: estrategia

MEGA-LO-MANIA

Guerra a través de la Historia

Cuatro bandos, dirigidos por maestros estrategas, se lanzan a la lucha para conseguir el control supremo. Cada maestro dirige un color y tiene su propio estilo de lucha.

Mientras el bando rojo es conservador y sólo ataca cuando está preparado, el bando verde se dirige al ataque sin previo aviso y sin realizar prácticamente ningún plan de batalla. El estratega amarillo tiende a pactar alianzas y el estratega azul es un lobo solitario y no quiere compartir la victoria con nadie.

La primera opción que se nos ofrece es la de elegir nuestro estratega. En la pantalla aparecerán las características de cada uno de ellos y lo único que tienes que hacer es elegir el que más se acomode a tu estilo de lucha. La siguiente pantalla es un paisaje marítimo en el que hay varias islas que debemos conquistar. Si seleccionamos una de éstas, aparecerá en la pantalla su extensión y los personajes con los que debemos enfrentarnos. Acto seguido, podemos elegir uno de los terrenos y escoger el número de guerreros que queremos que participen. Hay un total de cien para conquistar todas las zonas, por lo que deberás aprender a administrarlos muy bien. Tendrás que elegir la posición de la isla en la que instalarás a tu ejército, y prepararte para la lucha. Las fases se dividen por épocas, cuando conquistes todo, te proclamarás dueño y señor de la era y pasarás a una mucho más avanzada tecnológicamente que la anterior, pudiendo ir desde la prehistoria a la era actual.



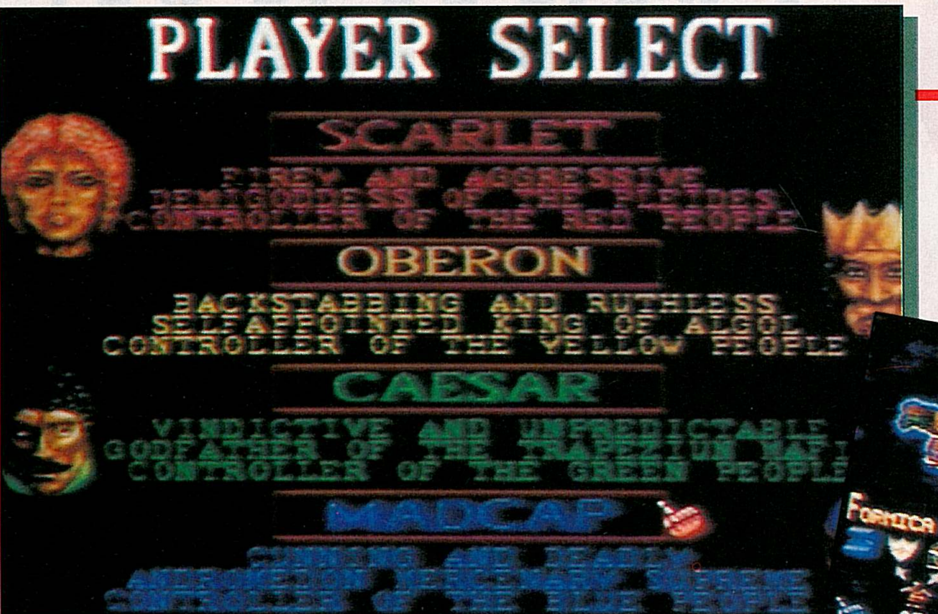
Las guerras se desarrollan hasta en la época actual y es posible manejar aviones.

La pantalla del juego se divide en dos porciones. La primera ocupa dos tercios y en ella se desarrolla la acción. En la segunda, controlas las características de tu ejército, desde el tipo de armamento hasta la cultura.

Haz historia con la invención de nuevos ingenios y conquistando a otros pueblos

Si quieres tener una oportunidad de victoria frente a tu enemigo, lo primero que tienes que hacer es preparar a tus guerreros fabricando armamento. Según la complejidad de las armas y el número de personas que las fabriquen, tardarán más o menos tiempo en estar listas. También se pueden fabricar escudos para defender el castillo, si es que ha sufrido desperfectos tras una batalla.

En un principio nuestro ejército se aloja en una casa rústica pero, si su nivel de cultura aumenta, construirán un castillo e incluso un fuerte casi indestructible. Para conseguir que el nivel cultural crezca, lo mejor que puedes hacer es construir armas,



La elección del estratega está en tus manos. Elige el que más te convenga.

Tendrás que reforzar tu ejército antes de dirigirte al ataque.

escudos de defensa, planetarios, templos de culto, etc.
En la parte superior del panel de opciones hay tres escudos y un personajillo que parece que anda. Si lo seleccionamos, veremos que se pone a correr, esto quiere decir que la velocidad del tiempo ha aumentado y todo se va a desarrollar mucho más deprisa, tanto las batallas como el tiempo de construcción. Esta opción es aconsejable cuando se fabrican armas, ya que así no se tardará mucho tiempo en terminarlas.
En el supuesto de los escudos hay dos si nos enfrentamos a un solo ejército, y tres si nos enfrentamos a dos. En el caso de que nos enfrentemos a varios oponentes, podremos ofrecer una alianza a algún otro bando. Este podrá aceptarla o no. También a nosotros nos pueden ofertar una alianza, y decidir si la aceptamos. Esta opción es, en algunos casos, valiosa, por que, mientras nuestro ejército se forma, el bando aliado nos protege contra los ataques del enemigo. La tregua puede romperse en cualquier momento.
Otro de los aspectos más atractivos del juego es la posibilidad de escuchar lo que nos dicen los jefes de cada equipo. Las voces, en inglés, están muy conseguidas. La música no desmerece y los gráficos son todo lo buenos que se podía esperar de un juego de estas características.

CARLOS F. MATEOS



Esta pantalla muestra el territorio a conquistar y los ejércitos con los que luchar.

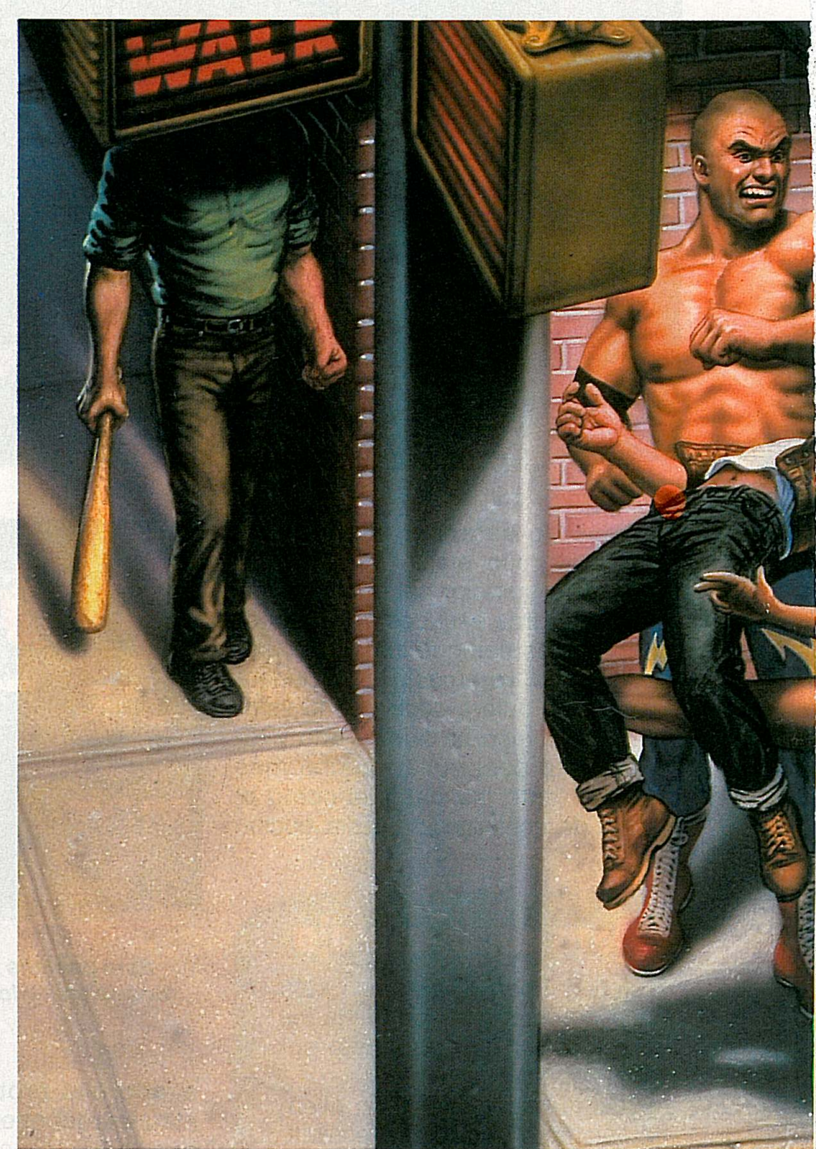
Para sacar ventaja

No te lances al ataque hasta que no estés armado hasta los dientes, por que la derrota sería segura.
Procura hacer pactos de alianza siempre que te sea posible, las cosas se pondrán un poco más claras.

MEGALO-MANIA

Interés:	85
Dificultad:	80
Gráficos:	83
Originalidad:	79
Sonido:	90

STREET O





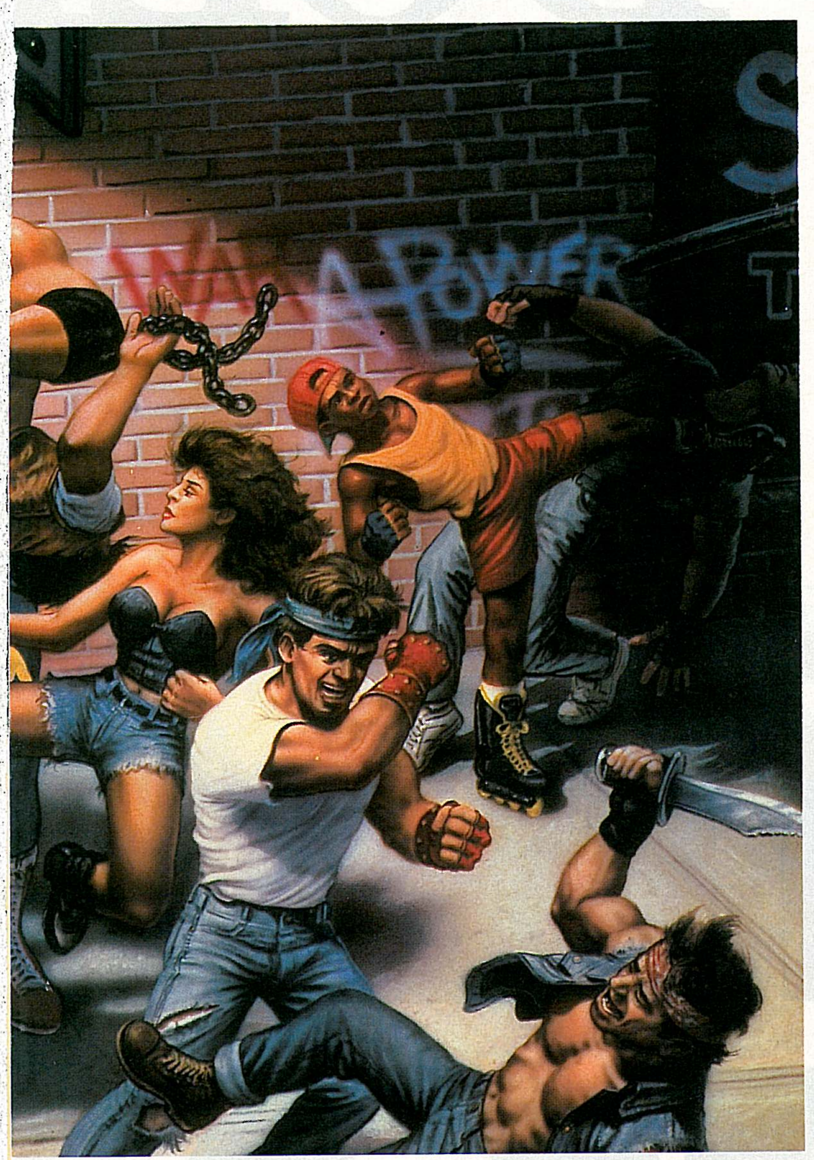
LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

Unitros

F RAGE II



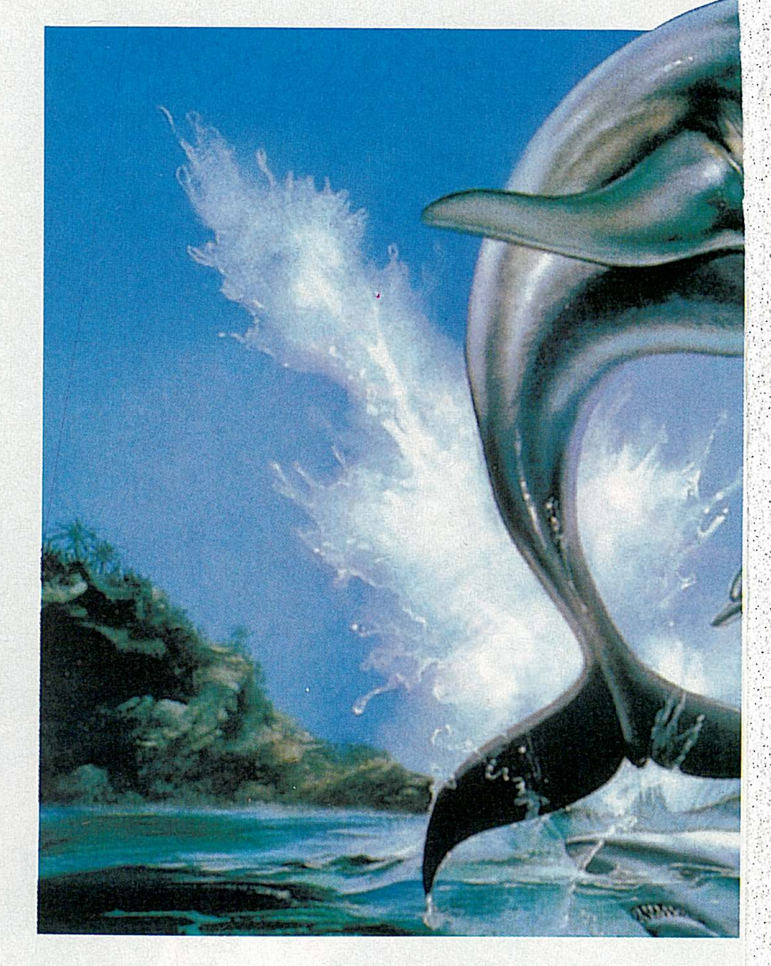


E ES TUYA

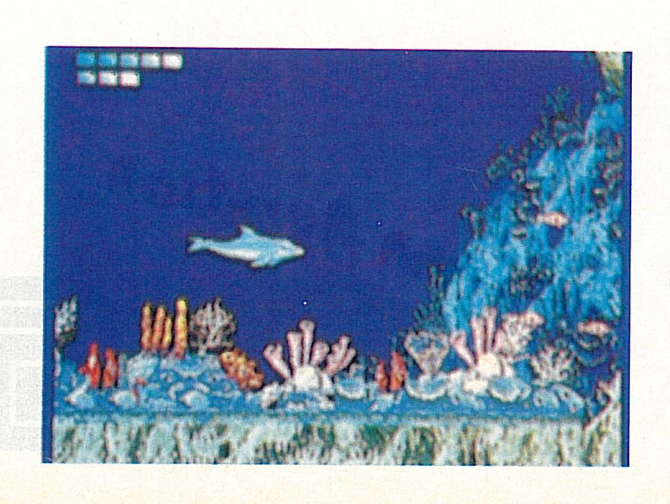
¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.
¡La calle es tuya!.



DOL

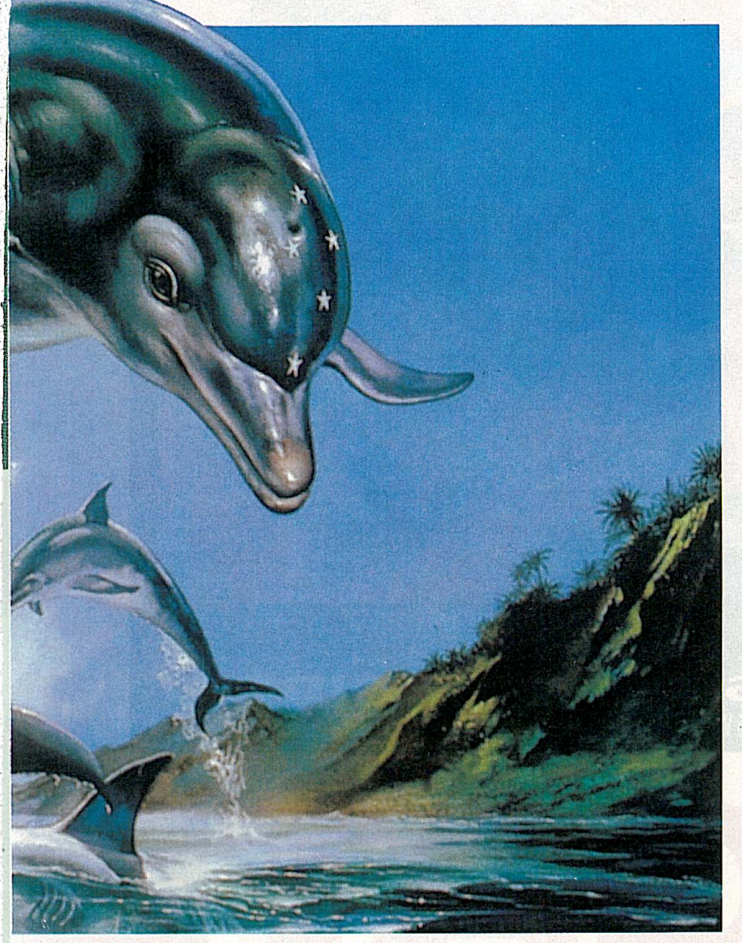


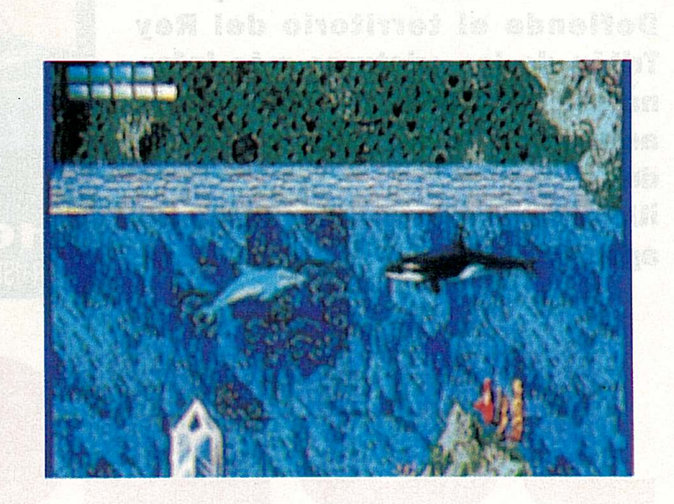
MOJ



¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapidez de movimientos, el sexto



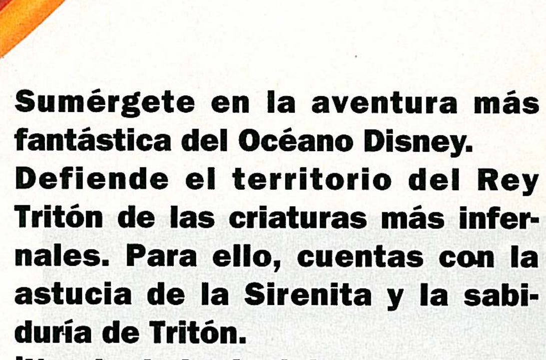




JATE

sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe.

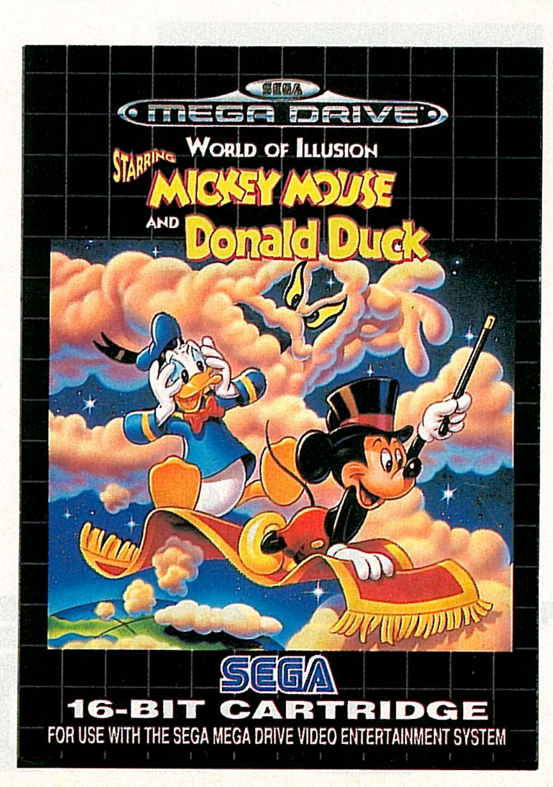
Su defensa es vital. ¡Mójate!.





Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

JUEGATE



Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos.
¡Vigila tus espadas!.
Puede que tu compañero no esté a tu altura.

El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!.
Puede estar contigo... o contra tí.
La noche es tuya.

En pantalla

Mega Drive: lucha

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

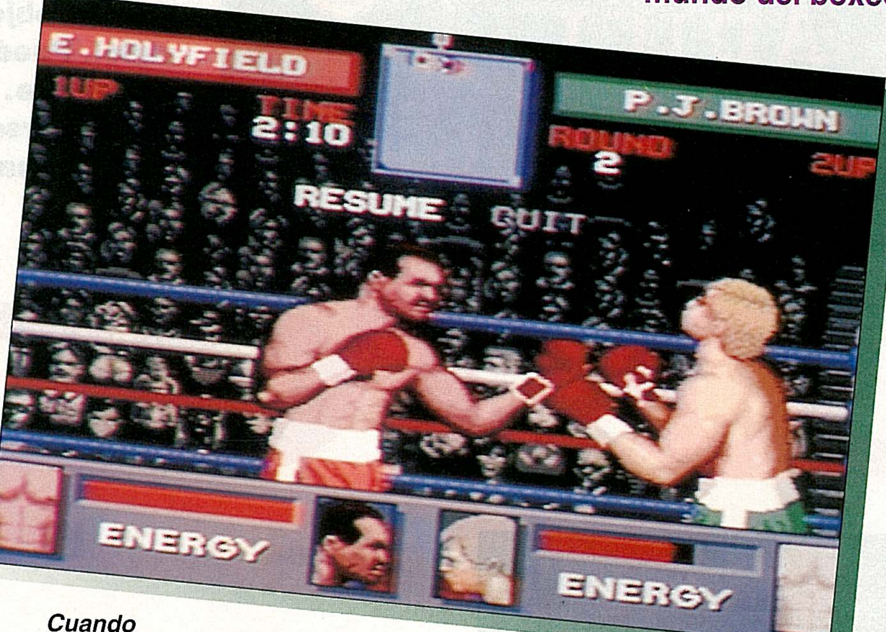
Mucho más que un cuadrilátero

El actual campeón del mundo de los superpesados es el protagonista de este magnífico cartucho que permite realizar una completa carrera profesional dentro del apasionante mundo del boxeo.

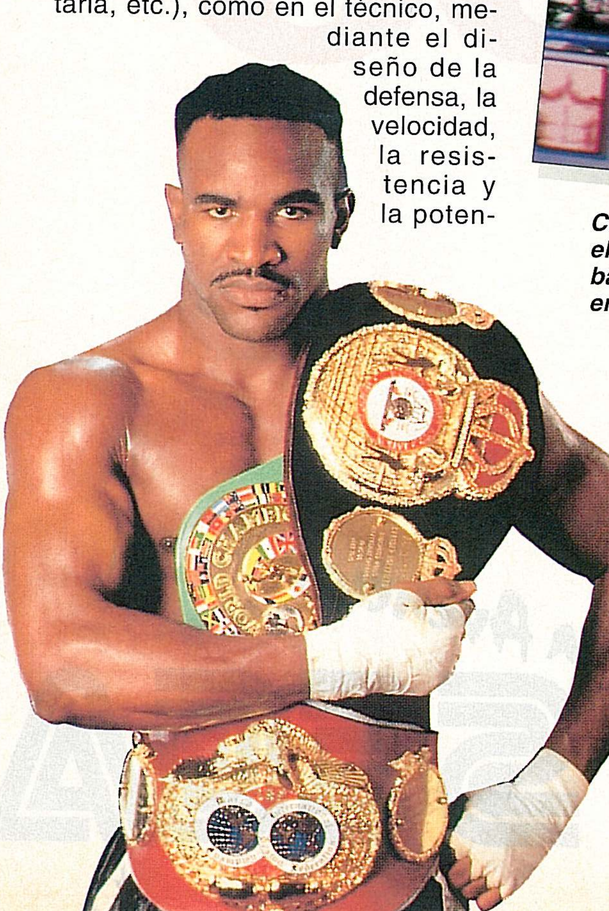
El juego consta de dos modalidades: exhibición y competición. La primera da opción a combates, contra la máquina o frente a un segundo participante, en los que se puede elegir a cualquiera de los púgiles, incluido el supercampeón Holyfield.

El apartado de competición presenta su mayor aliciente en la creación de un boxeador tanto en su aspecto físico, (determinando el color y corte de pelo, la tonalidad de la piel, indumentaria, etc.), como en el técnico, mediante el diseño de la defensa, la velocidad, la resistencia y la potencia. Esto se consigue en el gimnasio, después de disputar peleas oficiales.

La programación de los combates depende de si se vence o no a los rivales. Tras una victoria se puede escoger a cualquier rival de nivel inferior o a uno que se encuentre como máximo tres puestos por encima. En caso de derrota, las posibilidades se



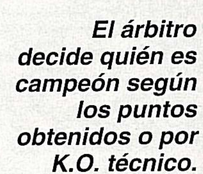
Cuando el indicador de rostro está muy bajo, la sangre empieza a brotar en cada golpe.



Para sacar ventaja

Una buena táctica consiste en dar una serie de golpes al cuerpo y rematar con un puñetazo sobre el rostro desprotegido.
No hay que tener excesiva prisa en ascender a las primeras posiciones, por lo que conviene intercalar peleas con rivales peor situados.
Mantener siempre la guardia alta es la mejor forma de no recibir un elevado castigo.





Un directo con la derecha es una buena forma de mantener a distancia a los rivales.



El entrenamiento es fundamental para ascender en la clasificación por el título.



El árbitro decide quién es campeón según los puntos obtenidos o por K.O. técnico.

El objetivo del juego es arrebatarle el título a Holyfield.

Una carrera real dentro del difícil mundo del boxeo

limitan a los situados en el puesto inmediatamente superior o a uno de los colocados por debajo.

Se asciende en la lista de aspirantes al título mediante el intercambio de posiciones con los púgiles derrotados de nivel superior. Pero no hay que ser demasiado ambicioso, ya que tres derrotas consecutivas o la disputa de 40 peleas llevan implícita la retirada del púgil.

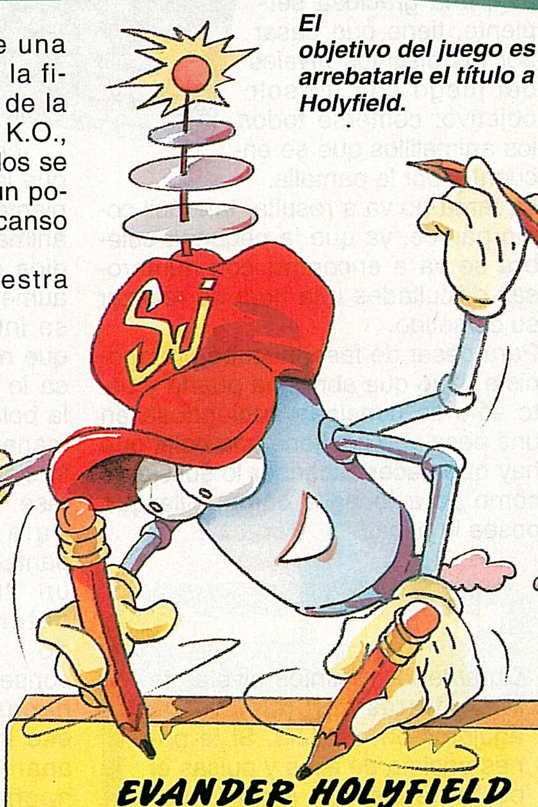
Segundos fuera

Si la planificación de la carrera profesional es muy completa, el desarrollo de los combates no es menos interesante. La gran variedad de golpes permite utilizar distintas estrategias a la hora de castigar el dorso o el rostro de los contrincantes.

Para mostrar el estado de cada boxeador, incorpora un indicador de energía y resistencia, así como otros de los golpes recibidos en la cara y el cuerpo. Cuando llegan a un nivel muy bajo, un puño bien metido puede ser la causa de una caída o de la finalización de la velada por K.O., aunque todos se recuperan un poco en el descanso entre asaltos.

La acción se muestra desde una cámara elevada, representada en la parte superior de la pantalla, que se mueve por todo el cuadrilátero. De esta forma se mantiene un plano desde la cintura, aunque los contendientes se desplacen por toda la lona. La calidad de los gráficos es magnífica, destacando el efecto de la sangre en el rostro de los boxeadores, que refleja la dureza de un deporte en el que sólo las grandes estrellas como Holyfield llegan a lo más alto.

JAVIER ITURRIOZ



En pantalla

SNEAKY SNEAKES

Una serpiente muy glotona


Game Boy: arcade

De la mano de **Nintendo** nos llega este divertido cartucho de ***Game Boy***, en la que Sneaky, una graciosa serpiente, tiene que pasar por los distintos niveles del juego con un solo objetivo: comerse todos los animalillos que se encuentre por la pantalla.

La tarea no va a resultar tan fácil como parece, ya que la pequeña culebra se va a encontrar con numerosas dificultades a la hora de realizar su cometido.

Para pasar de fase, nuestra protagonista tiene que abrir una puerta y esto sólo se consigue subiéndose en una pesa que contiene una bola, que hay que hacer ascender lo suficiente como para tocar la campanilla que posee la pesa.

De esta manera se conseguirá abrir lapuerta.Para que la bola toque la campana, la serpiente tiene que devorar a todos los animalillos que se encuentre y, a medida que se los vaya comiendo, ira aumentando de tamaño hasta ponerse intermitente. Esta será la señal que nos indique que la serpiente pesa lo suficiente para conseguir subir la bola hasta la campanilla y de esta manera, puedes pasar a la siguiente fase.

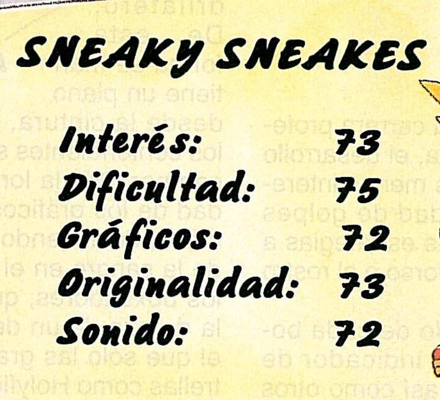
Para cada pantalla hay un tiempo determinado, si no conseguimos hacerlo en ese intervalo aparecerá un hacha que acabará con la serpiente irremisiblemente.

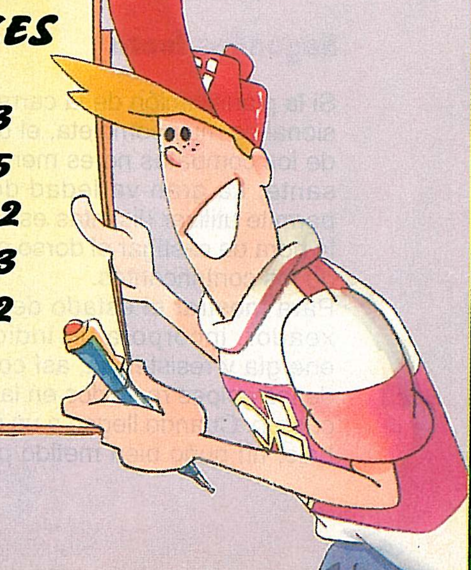
Los animalillos que hay que comerse salen de una especie de bolas totalmente circulares, que al reventar pueden transformarse tanto en animales comestibles como en bombas, que si -con su explosión- consiguen alcanzar a la penqueña Sneaky, la reducirán de tamaño. Esto supondría el tener que empezar desde cero con mucho menos tiempo y, por tanto, más posibilidades de que aparezca el hacha y elimine a la indefensa serpiente. Los animalillos y objetos que tiene que devorar la serpiente son pájaros, peces y globos. Todo lo demás perjudicará a la protagonista de la historia.

DAVID GARCIA

Para sacar ventaja

Durante los distintos niveles te encontrarás con numerosos agujeros en el suelo. Si te pones encima de ellos y pulsas el botón de disparo, lograrás pasar a una pantalla adicional en la que puedes obtener puntos y vidas extras.







SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario. Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora. La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

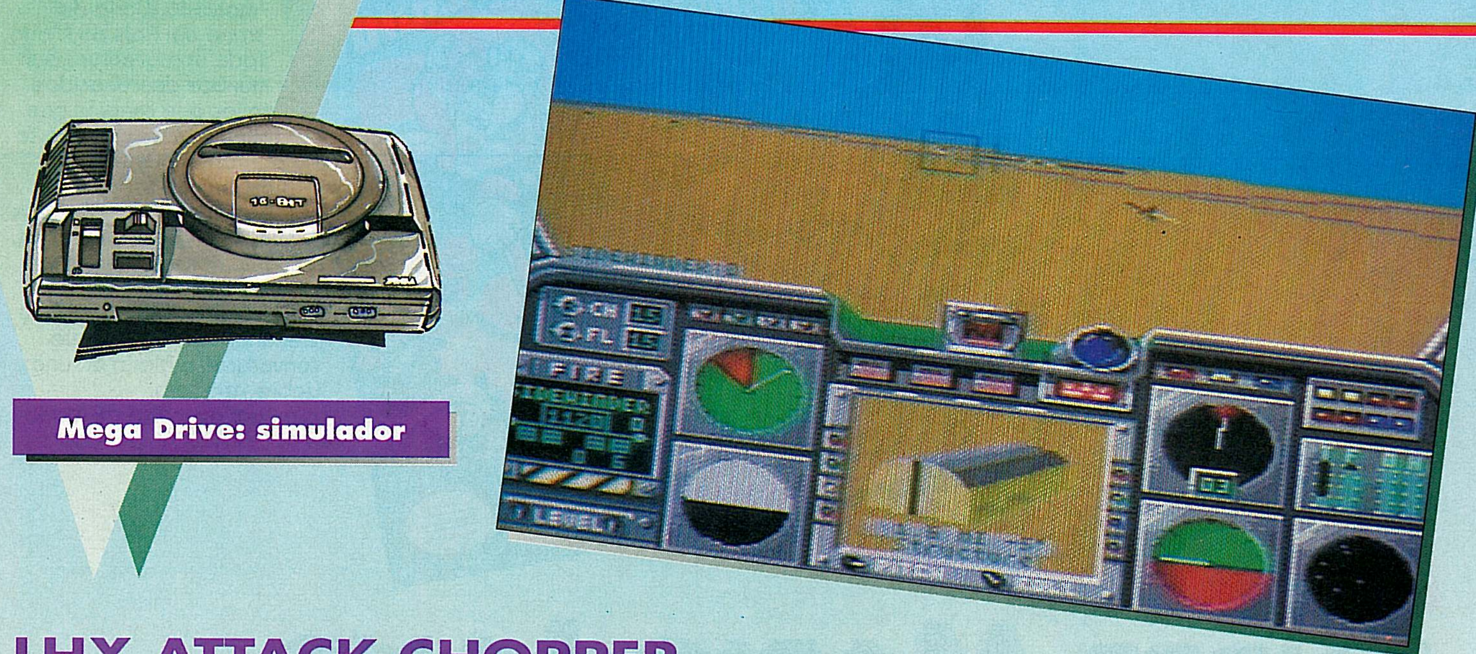
Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2. El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música. ¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo®

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

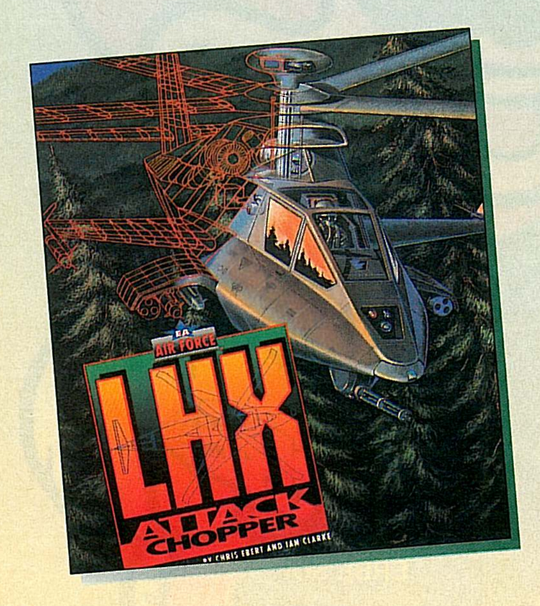


Mega Drive: simulador

LHX ATTACK CHOPPER

El desafío de las águilas de acero

Existen en el mercado muchos simuladores de vuelo para ordenadores, pero siempre es de agradecer que aparezcan también para las consolas. Es el caso del juego LHX ATTACK CHOPPER, que anteriormente ya conocíamos por la versión para PC. El juego reúne el efecto tridimensional de pilotaje de un helicóptero de guerra y la ejecución de más de treinta misiones bélicas distintas, donde se incluyen ataques a las tropas libias; no en vano es un juego donde los helicópteros forman parte de la flota norteamericana.



Al principio puede elegirse un helicóptero LHX o el modelo Apache, dentro de los cuatro niveles de dificultad posibles. Podemos acceder a una fase de práctica, en la que intentaremos familiarizarnos con los mandos y controles, o pasar directamente a recibir la información sobre la misión y los blancos asignados. Si al concluir la misión se ganan suficientes puntos, puede conseguirse un ascenso hasta alcanzar el grado de coronel. También, dependiendo de la buena marcha de la operación bélica, podrá obtenerse una medalla por los méritos contraídos.

El armamento consta de un cañón ametrallador con disparo a ráfagas

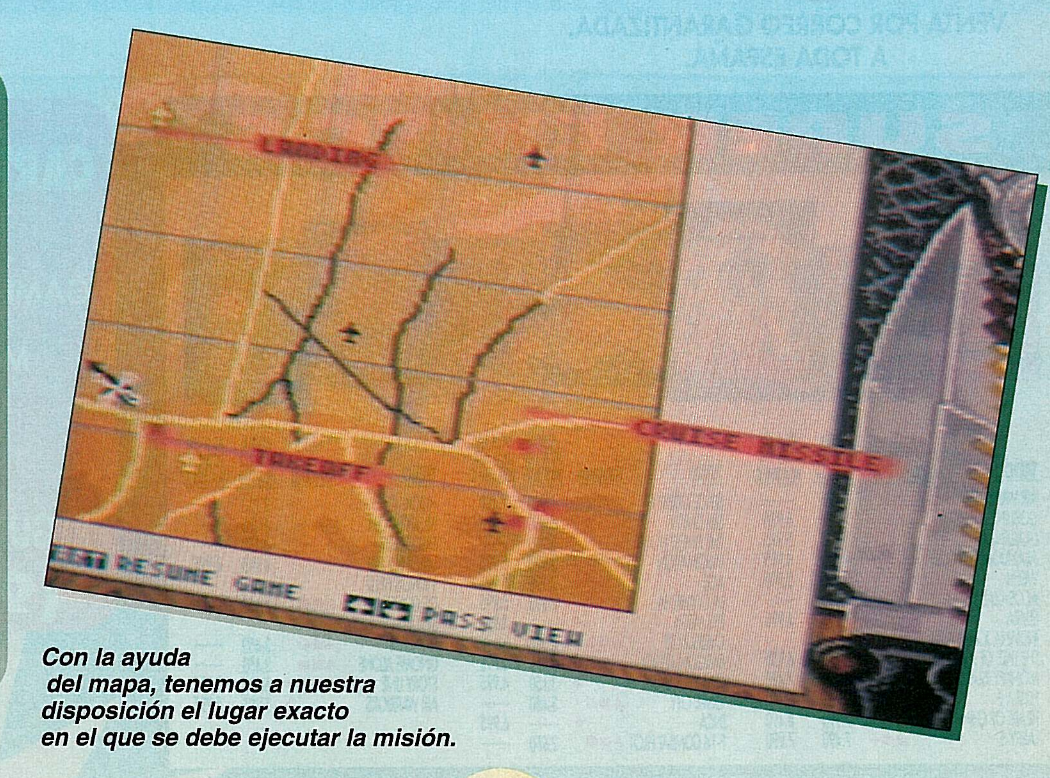


Es posible ver el helicóptero desde cualquiera de las diez panorámicas disponibles.

—eficaz para destruir objetivos fijos— y misiles Hellfire, que necesitan mantener un blanco hasta que se alcance el objetivo, o misiles *sidewinder*, muy útiles contra enemigos en vuelo. Una vez que aparezca el blanco en pantalla, sea un edificio o un enemigo,

Para sacar ventaja

Para fijar el blanco hay que aproximarse lo suficiente y esto se aprecia mediante un rombo situado sobre el rectángulo.
No olvidemos observar el porcentaje de posibilidades de acertar.
Es aconsejable volar en zigzag para evitar los cañones enemigos.
Si queremos eliminar los tanques, hay que dispararles por detrás.
Los aviones enemigos no deben preocuparnos, a menos que volemos a gran altura o nos pongamos a tiro de sus armas.



Con la ayuda del mapa, tenemos a nuestra disposición el lugar exacto en el que se debe ejecutar la misión.

Dispones de una nave equipada con las armas más mortíferas, pero vas a enfrentarte con un enemigo acostumbrado a matar

tendremos que consultar un indicador que nos mostrará el tanto por ciento de posibilidades de acertar. Como es lógico, en el caso de contar con un porcentaje elevado efectuaremos el disparo sin más dilación.
En cualquier momento del combate se puede consultar el mapa, que cuenta con la ubicación del lugar de despegue y aterrizaje de nuestra nave, así como el aeropuerto aliado, el enemigo y el blanco que nos ha sido asignado.

En la cabina del piloto puede elegirse una de las diez posibles panorámicas, desde las que se puede observar con todo detalle nuestra situación y el movimiento de las tropas del adversario.
Haciendo uso de la opción HUD (Visualización de información del parabrisas) se pueden ver diversos datos de vuelo –velocidad, altitud– sin que sea necesario mirar hacia abajo en el interior de la cabina.
Los enemigos cuentan con carros de combate, cañones antiaéreos, misiles tierra-aire, aviones y también helicópteros.
Este cartucho para ***Mega Drive*** proporcionará muchas horas de entretenimiento si conseguimos hacernos con todos los mandos de la nave, algo que se nos antoja, cuando menos, complicado.

ANDRES GARCIA

LHX ATTACK CHOPPER

Interés:	80
Dificultad:	90
Gráficos:	81
Originalidad:	78
Sonido:	75



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

AHORA ¡REBAJA

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VAL

CLAVES PARA IDENTIFICACION D

AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3 1

SUPER EXITOS



TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
AIR WARRIORS	▲■●	4.495	--------
GOBLIINS I	▲■●◆	3.995	5.955
GOBLIINS II	▲ ◆	3.995	5.995
ABANDONED PLACES	▲ ◆	4.495	4.995
WEEN	▲ ◆	3.995	5.995
ACORAZADOS	▲■●	3.995	--------
ELVIRA	▲ ◆	4.995	4.995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	▲■●	6.150	6.150
MONKEY ISLAND	▲■●◆	6.900	7.490
ELVIRA 2	▲■●	4.995	--------
HEART OF CHINA	■●◆	7.990	8.490
LARRY 5	■●◆	7.490	7.990

TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
SPACE QUEST IV	■●◆	6.990	7.490
SIM EARTH	■●	6.650	--------
THE FINEST HOUR	▲■●	5.990	--------
FASCINATION	▲■●◆	3.995	5.995
AGE	▲■●◆	3.995	5.995
LA COLMENA	▲■●◆	4.995	5.995
ESS MEGA	◆	--------	5.995
CHESS 2175	▲■●	3.995	--------
BARGON ATTACK	▲■●◆	3.995	5.995
OLYMPICS GAMES	◆	3.150	4.995
CRIME CITY	▲■●	3.450	--------
INCA	◆	--------	6.995
F-16 COMBAT PILOT	▲■●	2.650	--------

TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C.
HOOK	▲■●	2.750	--------
NICKY BOOM	▲■●	4.495	--------
DISCOVERY	▲■●	3.450	--------
LASER SQUAD	■●◆	4.995	4.995
VIKINGS FIELD OF CONQUEST	▲■●	3.450	--------
SWORD OF HONOUR	▲■●	3.450	--------
GNOME ALONE	▲■●	3.450	--------
STORY LINE	▲■●◆	5.995	5.995
AIR WARRIORS	◆	5.995	5.995

CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO
GAME GEAR, MASTER SYSTEM,
MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEC).

Pide el juego que quieras para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

(91) 611 65 83

SUPEROFERTA

GAME BOY

QUARTH: 2.400.- • KICK OFF: 4.750.-
PACK 4x1: 4.750.- • XENON II: 4.750.-
NINJA TARO: 4.750.-

NINTENDO

ELITE: 7.400.- • KICK OFF: 7.400.- • TURRICAN: 7.400.-

SUPERNINTENDO

POPULOUS: 8.900.- • KICK OFF: 8.900.-

ESTRATEGIA



1 2.250.-
2 3.650.-
3 4.500.-

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
VULCAN	■●	2.450
ANCIENT BATTLES	■●	2.450
FINAL CONFLICT	▲■●	2.850
COHORT	▲■●	2.850
MERCHANT COLONY	▲■●	2.850
CABALLERIA LIGERA	▲■●	2.850
FORT APACHE	▲■●	3.150

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
OPERATION COMBAT	▲■●	3.150
MEDIEVAL WARRIORS	▲■●	3.150
SAMURAI	▲■●	3.450
FIGHTER COMMAND	▲■●	3.450
AIR BUCKS	▲■●	3.450
GRANDES BATALLAS NAPOLEONICAS	▲■●	3.450

MULTIMEDIA



TITULO	FORMATOS	P.V.P.
AIR WARRIORS	CD ROM	7.995
E.S.S. MEGA	CD ROM	7.995
FASCINATION	CD ROM	9.975
GOBLIIINS 2	CD ROM	7.995
INCA	CD ROM	7.995
WEEN	CD ROM	7.995

EXITOS DE SIEMPRE



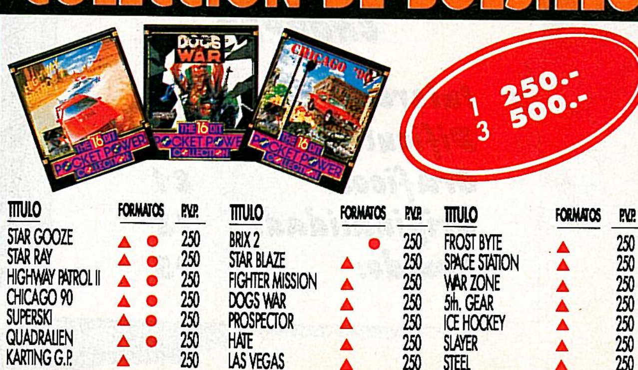
1 1.100.-
2 1.995.-
3 2.500.-

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
HISTORIA INTERMINABLE II	▲■●	1.100
CHESS 2150	▲■●	1.100
W. OLYMPIAD	■●	1.100
ROGER RABBIT	▲■●	1.100
ASTERIX	▲■●	1.100
OLIVER	▲■●	1.100
TRASURE TRAP	■●	1.100
R-TYPE II	▲	1.100
NINJA RABBIT	■●	1.100
ABRA CADABRA	▲■●	1.100
PACK ESTRATEGIA	■●	1.100

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
BABA YAGA	▲■●	1.100
CAPERUCITA ROJA	▲■●	1.100
HUNTER	▲	1.100
BEAST BUSTER	▲	1.100
DEUTEROS	▲	1.100
WRECKER	■●	1.100
PUERTOS ESCALA	■●	1.100
ECO PHANTOM	▲■●	1.100
SUPAPLEX	●	1.100
LONE WOLF	■●	1.100
VIKING CHILD	■●	1.100
FUTURE CLASSIC	■●	1.100

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LIBRO DE LA SELVA	▲■●	1.100
VIRUS KILLER	■●	1.100
AFRIKA KORPS	▲	1.100
EMMANUELLE	▲■●	1.100
LEGEND OF DJEL	▲■●	1.100
KULT	▲■●	1.100
GHEISA	▲■●	1.100
HILL STREET	▲■●	1.100
ON SAFARI	●	1.100
ROTOR	■●	1.100

COLECCION DE BOLSILLO



1 250.-
3 500.-

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
STAR GOOZE	▲ ●	250
STAR RAY	▲ ●	250
HIGHWAY PATROL II	▲ ●	250
CHICAGO 90	▲ ●	250
SUPERSKI	▲ ●	250
QUADRALIEN	▲ ●	250
KARTING G.P.	▲	250

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
BRIX 2	●	250
STAR BLAZE	▲	250
FIGHTER MISSION	▲	250
DOGS WAR	▲	250
PROSPECTOR	▲	250
HATE	▲	250
LAS VEGAS	▲	250

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
FROST BYTE	▲	250
SPACE STATION	▲	250
WAR ZONE	▲	250
5th. GEAR	▲	250
ICE HOCKEY	▲	250
SLAYER	▲	250
STEEL	▲	250

BAJAS!, COLEGA.



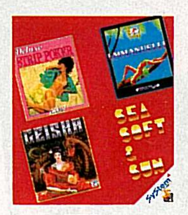
DOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

VENTA POR CORREO GARANTIZADA. A TODA ESPAÑA.

E FORMATOS EN EXISTENCIA:
/2 = ● VGA 256 COLORES = ◆

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83

GRANDES PACKS







TITULO	FORMATOS	P.V.P.
JUEGOS DE GUERRA (Watereloo / Final Frontier / Conflict Europe)	▲■●	5.500
SEA, SOFT & SUN (De Luxe Streep Poker / Emmanuelle / Geisha)	▲■●	4.495
TOP TEN (Super Huey / Defcon 5 / Navcom 6 / Inside Trade y Corporate Raider / Doole)	▲■●	2.450
POWER PACK (Xenon 2 / Lombard Rally / TV Export futbol / Defender of the Crown)	▲■●	6.500
BOOM 92 (Cougar Force / No Exit / E.S.S. / Galactic Empire)	▲■●	4.495
QUE PASADA (Lost Dutchman Mine / Turn It / Veteran)	■●	3.150
4 AVENTURAS (African Raiders / 20.000 Leguas de Viaje Submarino / Freedom / Skidoo)	▲■●	4.495



DEPORTES



1 1.975.-
2 2.950.-
3 3.975.-

TITULO	FORMATOS	P.V.P.	TITULO	FORMATOS	P.V.P.
KICK OFF II	■●	2.450	RUGBY	■●	3.150
MANCHERTER I	■●	2.450	SUPERSKI II	■●	3.450
MANCHESTER II	■●	3.150	TIP OFF	▲	3.995
BOXING MANAGER	■●	2.850	OLYMPICS GAMES	■●	2.850
SQUASH	■●	3.150	KILLER BALL	▲■●	2.850
OPERA SUPERSPORT	■●	4.495	JOHN BARNES	▲	3.450
FACE OFF	▲	2.850			

JUEGOS EDUCATIVOS



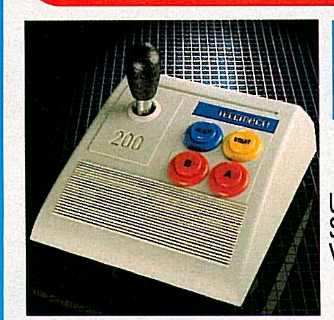
1 1.350.-
2 2.250.-
3 2.850.-

INGLES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación)	▲■●	1.350
PASEO POR HYDE PARK (Inglés nivel medio inferior)	▲■●	1.350
BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	▲■●	1.350
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	▲■●	1.350
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	▲■●	1.350

MULTIPERCEPCIONES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN	▲■●	1.350
LOS PEQUEÑOS CASTORES EN EL BOSQUE	▲■●	1.350
PICSOU, CAZADOR DEL TESORO	▲■●	1.350
EPI-BLAS (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
LAS TORTUGAS NINJA (La Vuelta al Mundo)	▲■●	1.350
DESCUBRE 1 (5 a 8 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 2 (6 a 9 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 3 (7 a 11 años)	▲■●	1.350



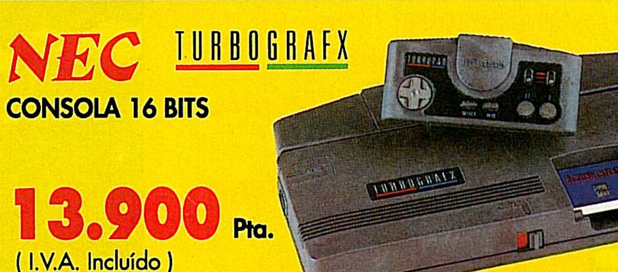
TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas. Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks. Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE STANDARD (9 PINES) NINTENDO Y SUPERNINTENDO

NEC TURBOGRAFX

CONSOLA 16 BITS



13.900 Pta.
(I.V.A. Incluído)

GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO



Ideal para la ejecución de golpes adicionales en Street Fighter II

P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

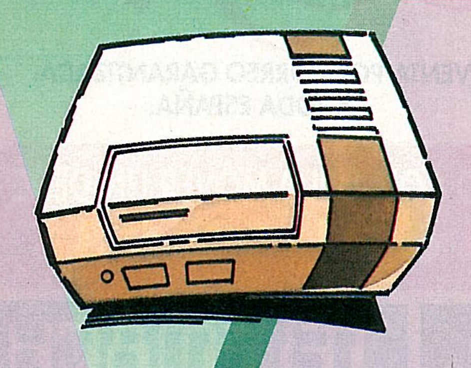
CUPON DE PEDIDO

Nº DE CLIENTE ______ NUEVO
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

XII - 2

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		



NES: arcade

KNIGHT RIDER

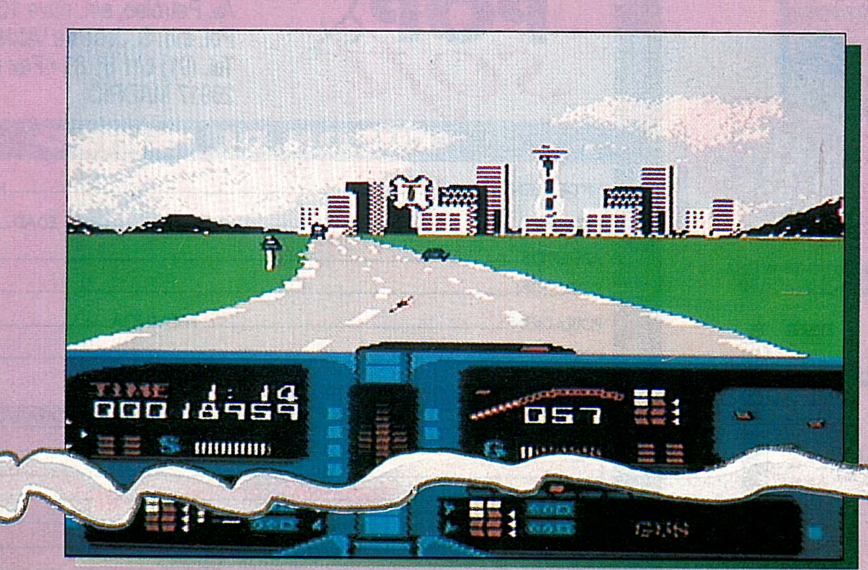
El coche fantástico

A raíz del éxito televisivo de la serie de igual título, un coche con personalidad propia recorre las carreteras de Estados Unidos para combatir a las poderosas organizaciones criminales.

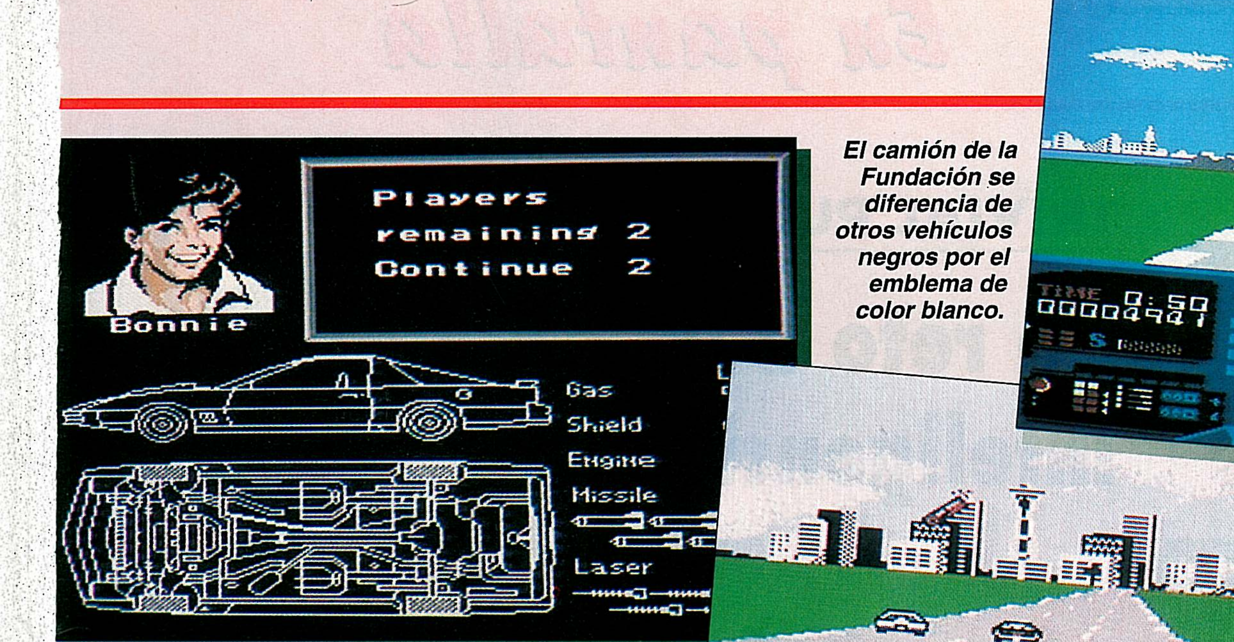


Los enemigos de final de fase se diferencian por su color negro brillante.

De partida, se ofrece la posibilidad de cumplir una misión o simplemente conducir contra reloj. La principal diferencia entre ambas consiste en limitarse a conducir lo más rápidamente posible o en disparar y ser disparado. Cada misión debe completar la distancia entre tres ciudades, hasta recorrer un total de quince. Esta ruta tiene su origen y destino en Los Angeles, donde la Fundación –organización propietaria del coche fantástico– planea las operaciones. Antes de empezar, Devon informa sobre algunos aspectos de los enemigos, lo que permite seleccionar los complementos tecnológicos según la naturaleza de los mismos. Entre ellos encontramos combustible extra, aumento de la potencia, armamento o un escudo protector más resistente. Todas estas variables se encuentran recogidas en el completo panel de mandos, que también incluye otras,



Una de las formas de mejorar las características del coche es atrapando las letras que se desprenden de los automóviles de color amarillo al destruirlos.



El camión de la Fundación se diferencia de otros vehículos negros por el emblema de color blanco.

Kitt puede ser reforzado con diferentes complementos antes de empezar cada sector.

como el tiempo límite, el radar o el indicador de distancia de la población más próxima. Aparte de esto, Kitt dispone de un turbopropulsor que le permite saltar obstáculos en situaciones apuradas.

El panel de mandos permite conocer en todo momento el estado de Kitt: velocidad, tiempo transcurrido o puntuación.

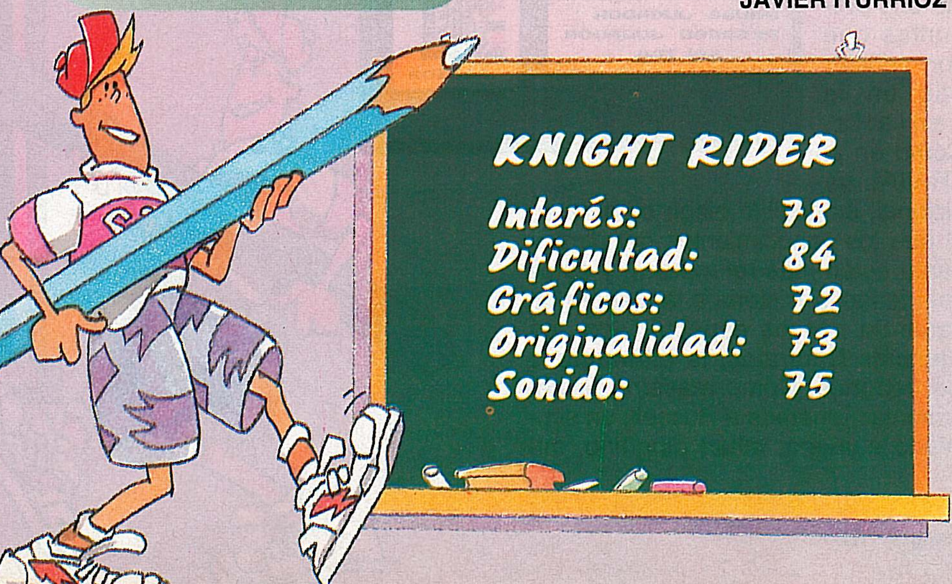
En el transcurso de las misiones pueden adquirirse armas especiales y mejores características técnicas

Para sacar ventaja

El turbopropulsor es muy efectivo para saltar vehículos con menor velocidad, pero no conviene abusar de su uso, ya que gasta mucho combustible. Para recoger las letras que desprenden algunos coches, hay que situarse justo detrás de ellos.
Es importante adecuar las características de Kitt a las condiciones de cada misión.

Una vez en la carretera, es fundamental distinguir entre los diversos tipos de vehículos que van apareciendo. Los azules pertenecen a pacíficos usuarios, por lo que destruirlos disminuye el tiempo. Los rojos y amarillos van armados, aunque al eliminar a uno de los últimos se desprende una letra que al ser recogida mejora las prestaciones del coche. Esto mismo sucede con los camiones de la Fundación, pero en este caso no es necesario dispararles. Por último, en la entrada de cada ciudad, un enemigo de color negro brillante constituye el obstáculo final. Estos, en las dos primeras poblaciones de cada misión, huyen al ser alcanzados pero en la tercera es imprescindible destruirlos por completo.

JAVIER ITURRIOZ



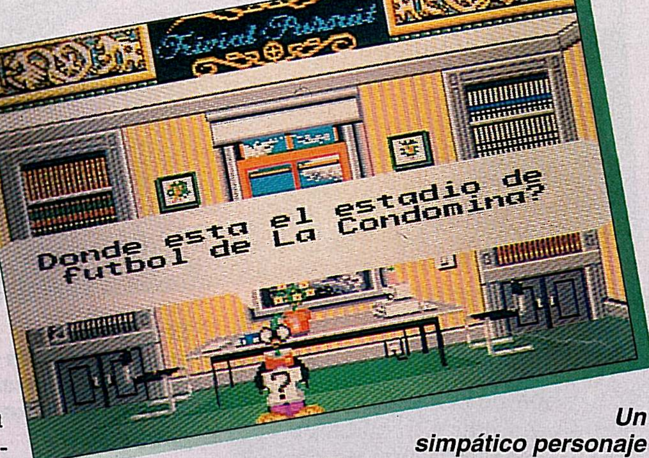


Master System: arcade-cultural

TRIVIAL PURSUIT

Un reto a la inteligencia

Uno de los juegos de mesa más vendidos en el mundo se incorpora a las consolas. El popular TRIVIAL, que ha hecho las delicias de millones de personas en todo el mundo, se ha convertido en un reto para todos aquellos que se atrevan a poner a prueba sus conocimientos.

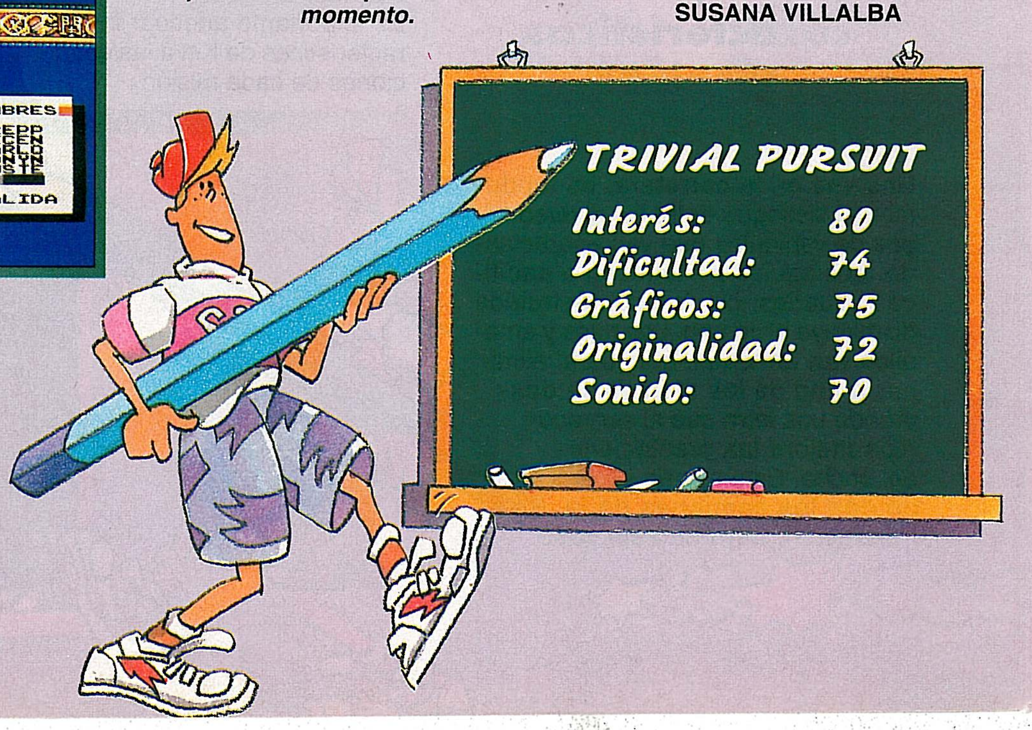


Un simpático personaje nos hace preguntas de la materia que hayamos elegido. En el juego pueden participar un total de seis jugadores con sus respectivos nombres y también pueden abandonar o volver a la partida en cualquier momento.

Desde un tablero desarrollado con scroll, cada uno de los seis jugadores que pueden tomar parte en la competición acceden, previa tirada de dado, a una de las dos preguntas que son señaladas en la pantalla. Como en el TRIVIAL tradicional, es posible elegir el tema en el que los conocimientos del participante estén más reforzados, y éstos van desde la Historia a la Geografía, pasando por los espectáculos, las Ciencias Naturales, la Literatura o los deportes. Como maestro de ceremonias tenemos a Russell, un simpático muñeco, mitad pingüino, mitad profesor, que nos acompaña en la tirada de dado y nos lleva hasta el escenario en donde se hacen las preguntas, acompañadas de música. Aquél cambia y se transforma en una elegante biblioteca, en un cine con butacas incluidas o en un salón de música con piano.

El cartucho ofrece cuatro idiomas para elegir, y de esta forma es posible, incluso, poner al día los conocimientos de inglés, alemán o francés y, por supuesto, español. Cerca de 2.000 preguntas, con un nivel no excesivamente complicado, saltarán a la pantalla. Pero no hay que preocuparse, pues nuestras meninges conseguirán superar este reto cultural.

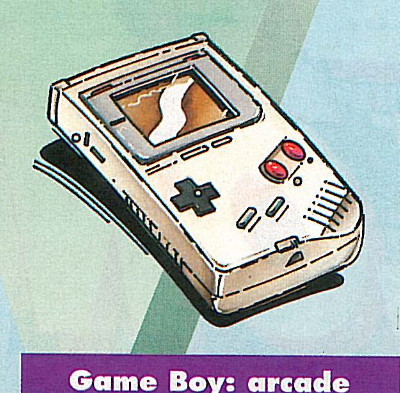
SUSANA VILLALBA




VEN AL MOGOLLON
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
POWER
RESET
DESDE
8.600
+IVA
¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta?
En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!
VEN A LA NINTENDO

CONSOLAS

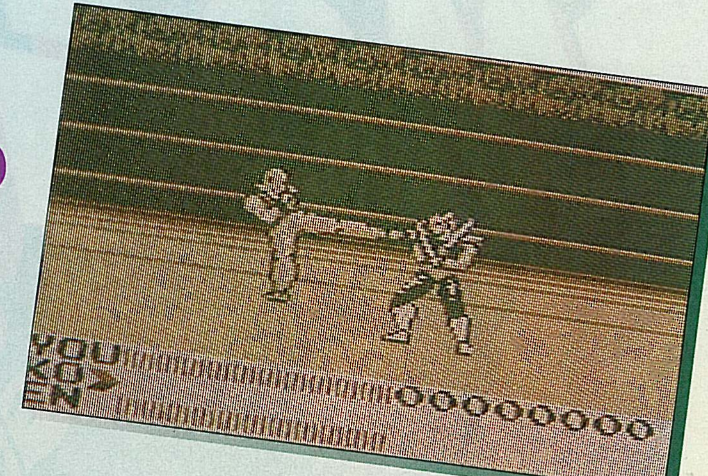
En pantalla



Game Boy: arcade

FIGHTING SIMULATOR

Rick, el guerrero volador



Son varias las modalidades de lucha a las que es posible optar para cada jugador.

Este cartucho de la consola ***Game Boy*** cuenta con una interesante novedad. Se trata de la posibilidad de acceder a un simulador de lucha o a un juego con movimiento de scroll, mediante las opciones *master* o *standard*.
Rick va a enfrentarse con los Dragones de la Oscuridad en su intento por conseguir las cinco medallas que configuran el apreciado Medallón. Durante su andadura, va a encontrar todo tipo de adversarios, y para llegar al final de cada nivel tendrá que enfrentarse con diversos luchadores. Mientras avanza, Rick deberá romper los bloques para recibir los diferentes ítems. El agua mágica hace que recupere su fuerza, la moneda consigue aumentar su puntuación, y los archivos secretos proporcionan información sobre el Dragón de la Oscuridad.
Durante la lucha con el guerrero del final de cada nivel, aparecerá un círculo sobre el cuerpo de Rick o sobre el de su rival. En el primer caso defiéndete, y ataca cuando se encuentre sobre tu enemigo.
Si aparece un asterisco sobre el cuerpo de tu oponente, podrás golpearle varias veces seguidas sin que te responda. En total son cuatro los niveles que hay que superar para finalizar con éxito la aventura.
En la opción de lucha hombre a hombre puede elegirse un juego de un solo combate o de tres, así como tres niveles de dificultad.
En este caso se opta por un luchador con unas características específicas, según sea la modalidad que practica. Las opciones de que disponemos son kung-fu, kárate, lucha, wrestling, boxeo, artes marciales y doble espada.

ANDRES GARCIA



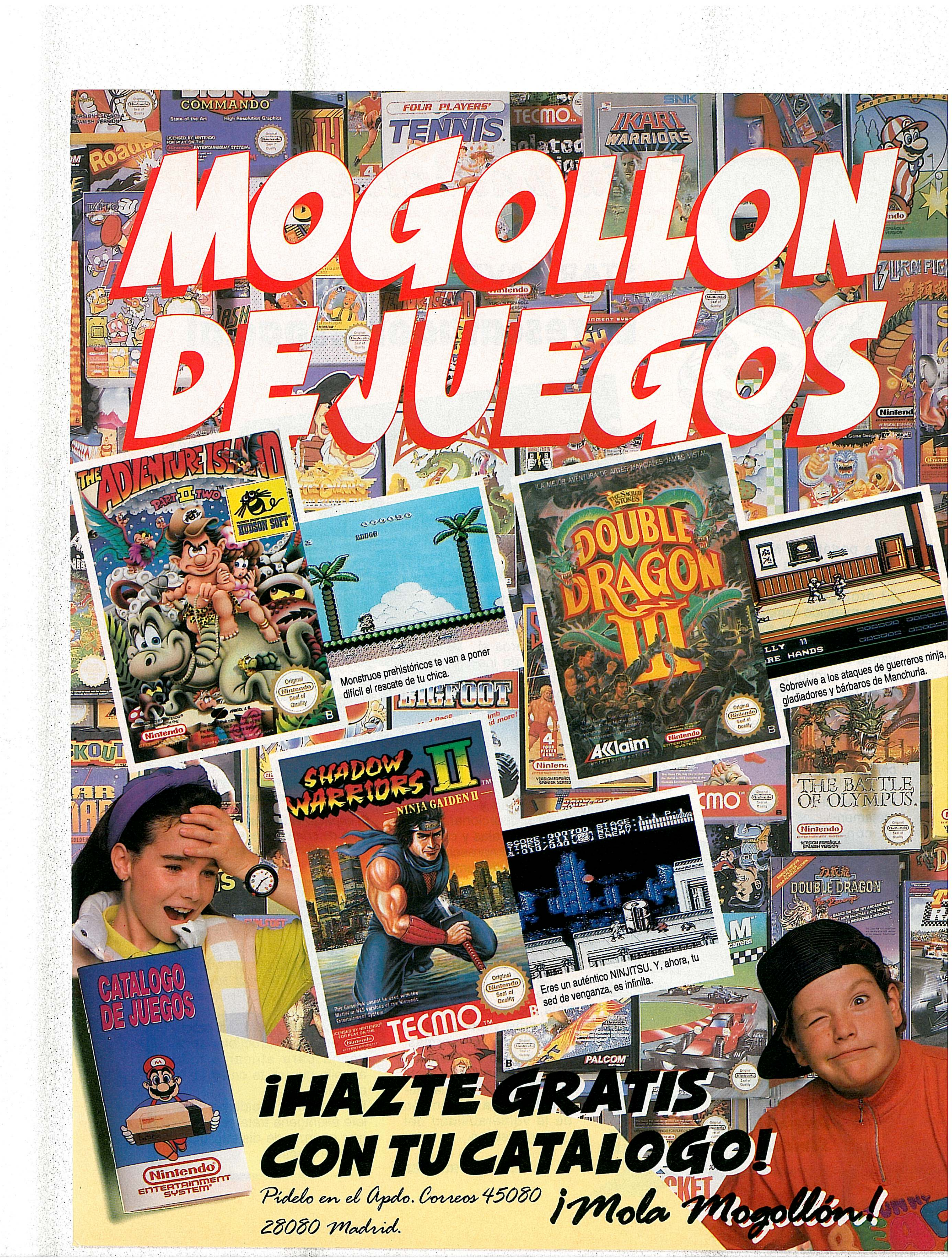
Rick debe romper todos los bloques que encuentre a su paso para conseguir nuevas armas.

Para sacar ventaja

Si manejas al luchador de kung-fu, podrás lanzar a tu adversario cuando le cojas del brazo y pulses el pad hacia abajo y los botones A y B. Si tu indicador de KO se encuentra al máximo, podrás utilizar una técnica especial pulsando a la vez el pad y los dos botones.

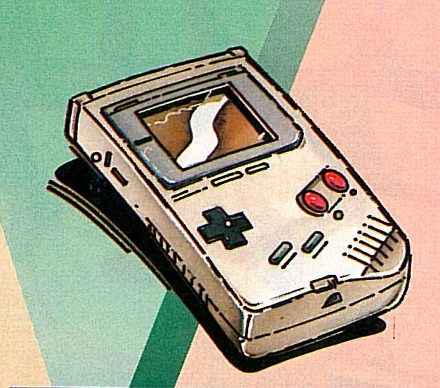
FIGHTING SIMULATOR

Interés:	80
Dificultad:	78
Gráficos:	82
Originalidad:	84
Sonido:	77



MOGOLLON DE JUEGOS
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.
Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.
Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.
CATALOGO DE JUEGOS
¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!
Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.
¡Mola Mogollón!

En pantalla



Game Boy: arcade

STAR SAVER

El rescatador espacial



El doble disparo es un arma que nos permitirá acabar fácilmente con la mayoría de los monstruos del espacio.

La portátil de **Nintendo** regresa con otro más de sus ya conocidos juegos de invasión alienígena. El protagonista de la historia es un humanoide llamado Kevin, que se ha aliado con un robot para liberar a su hermana Connie de estas malvadas criaturas. Kevin puede usar un disfraz de robot para introducirse en el cuartel general alienígena. Para ello, tiene que atravesar nueve fases y descubrir las pantallas de avance o, en caso contrario, se verá forzado a enfrentarse directamente con un peligroso monstruo sideral.

Los esfuerzos de Kevin serán más fructíferos si explora cada uno de los rincones del espacio y recoge todos los ítems que restablecerán su energía y le proporcionarán municiones, alas y cuerdas; éstas son imprescindibles para sortear los derrumbamientos del suelo galáctico.

El juego en sí es bastante parecido a BATTLE UNIT ZEOTH, con el aliciente de que el recorrido no es sólo horizontal, sino que cuenta con plataformas deslizantes.

La calidad de los gráficos, sin llegar a ser mala, no supera lo anteriormente visto en otros arcade de plataformas. El sonido se mantiene también dentro de la tónica general, y la melodía varía en función de la vulnerabilidad del protagonista.

LAURA ORDOÑEZ

El espacio está infectado con todo tipo de criaturas que dificultan la misión del protagonista.

STAR SAVER

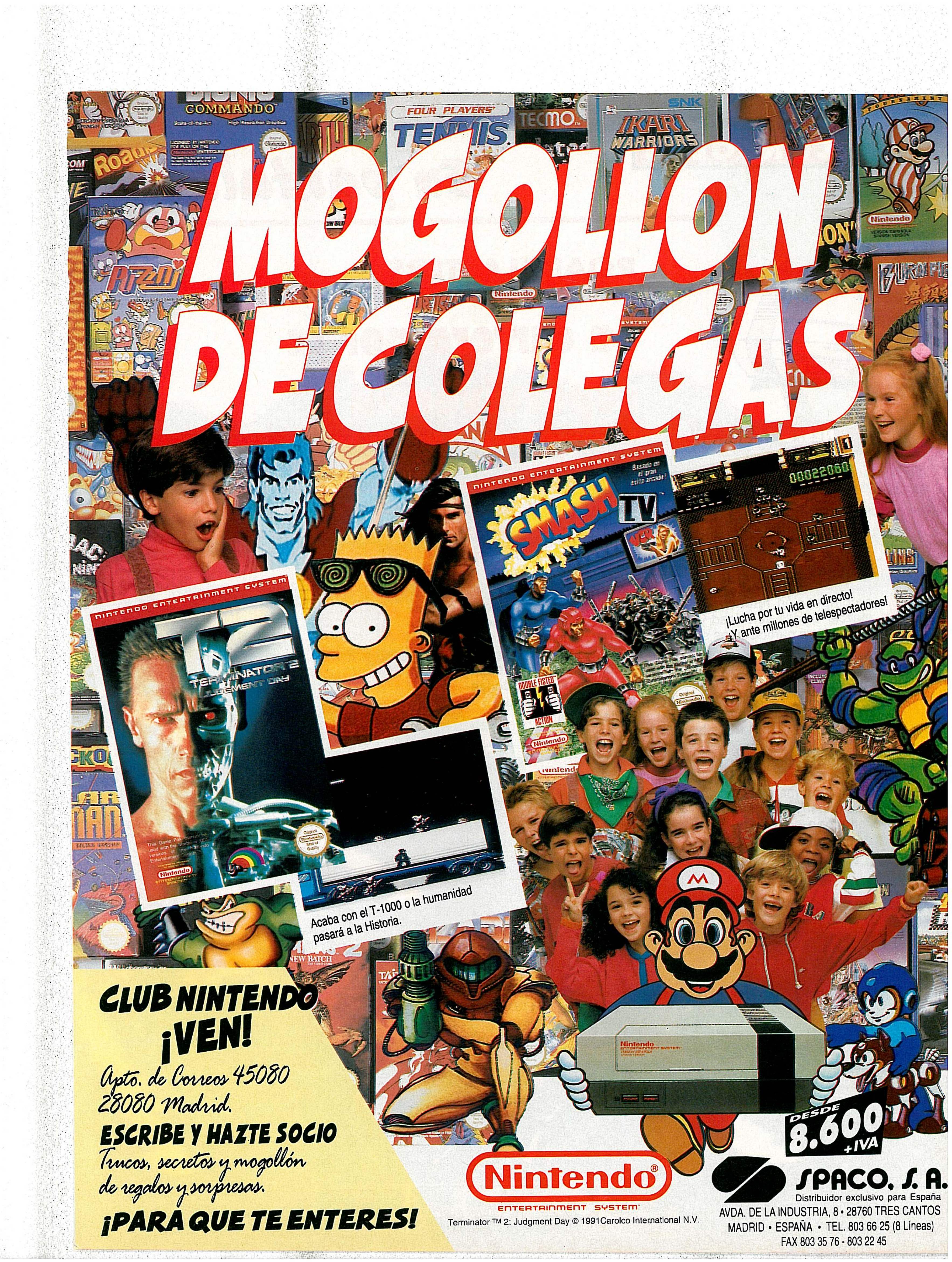
Interés:	65
Dificultad:	70
Gráficos:	70
Originalidad:	65
Sonido:	72

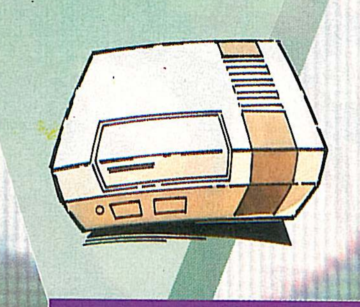
Para sacar ventaja

Cuando dispares contra un alienígena, mantente alejado hasta que explote, ya que hay veces que al estallar se reproducen y te hacen perder el disfraz.

Si Kevin parpadea, es prácticamente indestructible, aprovecha para atacar a todo aquello que se te cruce en tu camino.

Para destruir rápidamente al jefe alienígena trata de conseguir el arma de disparo triple: es más efectiva.


MOGOLLON DE COLEGAS
¡Lucha por tu vida en directo! ¡Y ante millones de telespectadores!
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
CLUB NINTENDO ¡VEN!
Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.
ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón de regalos y sorpresas.
¡PARA QUE TE ENTERES!
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
Terminator ™ 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.
DESDE 8.600 +IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



NES: arcade

ROADBLASTERS

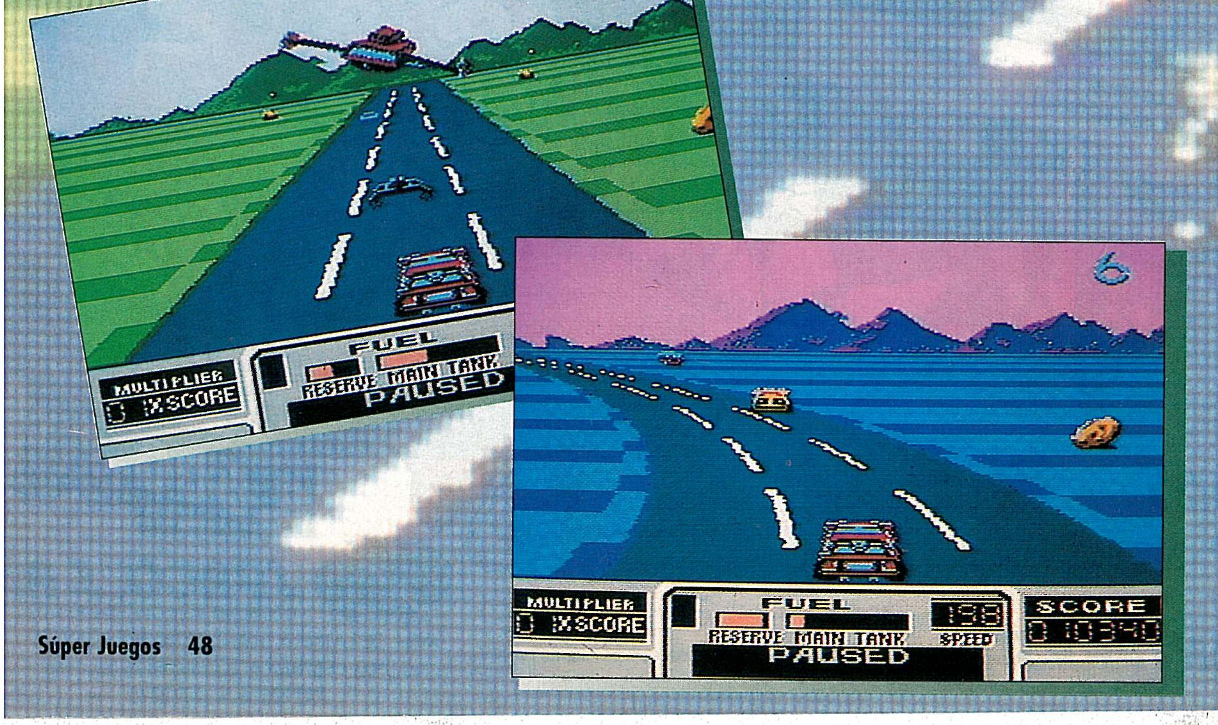
La carrera por la supervivencia

Nos encontramos en un desolador futuro en el que impera la ley del más fuerte y donde la única diversión es un carrera automovilística en la que todo está permitido. Este es el argumento de ROADBLASTERS, un cartucho para la consola Nintendo que nos recuerda sospechosamente a SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION para Master System.

La competición futurista es una mezcla de alta velocidad y combate bélico. Los participantes son vehículos blindados, sofisticadas motocicletas e incluso veloces bólidos 4x4.

El jugador dispone de toda su artillería láser para eliminar a sus adversarios y, además, tiene la posibilidad de utilizar armas especiales como cañones, misiles crucero o electroescudos. El cañón UZ tiene un alcance mayor que el arma convencional, mientras que los misiles crucero eliminan a todos los enemigos que aparecen en pantalla. Todo este armamento lo recibirá el protagonista desde un inesperado y salvador helicóptero.

El combustible escasea, y por eso es importante conseguir todas las bolas verdes y naranjas posibles,





que aumentarán la cantidad de fuel.

ROADBLASTERS es un cartucho un tanto monótono, pues está compuesto por cincuenta niveles en los cuales la variación es escasa, aunque la acción no decae mientras se intenta alcanzar el siguiente punto del rally.

ANDRES GARCIA

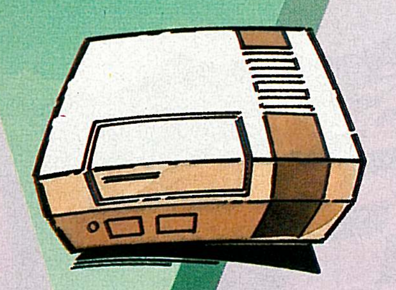
Los misiles crucero son el arma definitiva, pues consiguen eliminar a todos los adversarios en pantalla

ROADBLASTERS

Interés:	73
Dificultad:	72
Gráficos:	69
Originalidad:	69
Sonido:	68
Total:	70,0

En pantalla





MIGHTY BOMB JACK

Cuidado con las bombas

NES: arcade-plataformas

Hace unos cuantos años, una máquina llamada BOMB JACK encandiló a los usuarios de los salones recreativos. Ahora, en tu consola ***NES*** podrás disfrutar de un juego basado en aquel mítico programa.

El objetivo del juego consiste en recorrer una gigantesca pirámide y recoger todas las bombas que aparezcan ante los ojos del protagonista. A su paso por las diferentes habitaciones encontrará diversos enemigos que entorpecen la búsqueda de la salida de la construcción egipcia.

Entre los adversarios, BOMB JACK puede encontrar arañas, murciélagos, momias, esqueletos y otras trampas que efectuarán suicidas ataques contra él. Una importante ayuda son los cofres que aparecen en pantalla, y que al ser abiertos conceden importantes logros o provocan que aparezcan nuevos adversarios. Entre las ventajas está el icono con una "P" en su interior, que, al ser recogido, paraliza a los enemigos durante breves instantes y los transforma en monedas que podremos recoger. También hay bolsas de dinero, nuevas bombas, botellas de energía, o las esfinges, que abren caminos secretos en la pantalla.

El cartucho cuenta con gráficos agradables, aunque no muy bien definidos, y el sonido se limita a una repetitiva melodía. De todas formas, el juego invita a continuar hasta lograr salir de la laberíntica pirámide.

ANTONIO GREPPI



Los cofres encierran interesantes ayudas, como la esfinge que abre las puertas. No obstante, en ocasiones, también esconden desagradables sorpresas.

Para sacar ventaja

Avanza rápidamente y no te detengas a coger bombas o abrir cofres, excepto cuando estés en una de las habitaciones cerradas, en las que tienes que recoger todas las bombas para escapar.

Si encuentras una puerta cerrada, abre el cofre más cercano; en él, normalmente, se encuentra la esfinge que la abre. Para salir de la sala de torturas, sitúate entre el suelo y una plataforma y salta muchas veces para que el marcador de tiempo vaya más rápido.

MIGHTY BOMB JACK

Interés:	70
Dificultad:	69
Gráficos:	69
Originalidad:	72
Sonido:	70

TUS MEJORES ALIADOS

Alíate con los dos Super Accesorios de SUPER NINTENDO. Ganarás en todos los frentes de la diversión.

El **Nintendo Scope**, un bazooka inalámbrico de casi un metro de largo que funciona por infrarrojos. Disfruta al máximo de los 6 juegos de acción que van incluídos en tu Nintendo Scope. Y el **Mario Paint**, un ratón y un cartucho que se las pintan solas.

Con él podrás crear tus propias imágenes e inventar nuevas dimensiones, eligiendo colores, texturas e ilustraciones. Ponles música y pásalos a video para que todos lo vean.

Con unos aliados así, nunca perderás.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



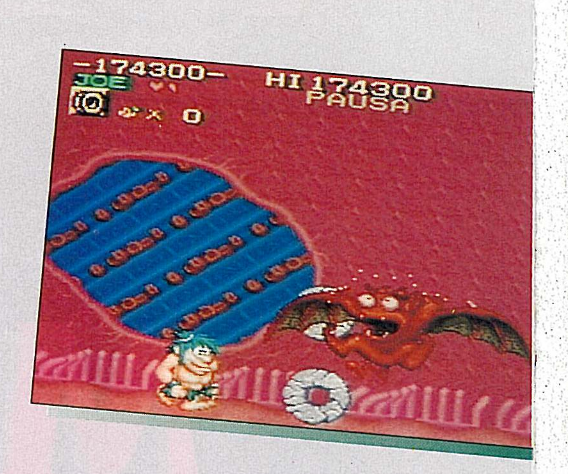
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Super Nintendo: arcade

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

Trogloditas al rescate



Basado en la máquina recreativa de su mismo nombre llega ahora, para Super Nintendo, un divertido cartucho que nos traslada a la Edad de Piedra, en una cruel lucha por el rescate de las mujeres de la tribu de Joe y Mac.

Este diablillo es el culpable del secuestro de las mujeres de tu tribu. Debes derrotarlo si quieres rescatarlas.

Tras una partida de caza, Joe y Mac se llevaron una desagradable sorpresa: las mujeres de su tribu habían sido raptadas. Para rescatarlas debemos recorrer una serie de fases por un gran mapeado, liberando a las féminas secuestradas por los jefes de cada tribu rival.

El mapeado se divide en tres tipos diferentes de zonas: rojas, en las cuales nos enfrentamos a los enemigos; blancas, en las que grabamos la partida para no comenzarla desde el principio; y azules, en las cuales hay desde zonas de bonus a enemigos de gran tamaño. Algunos caminos están cortados, y sólo lograremos pasar con las llaves que Joe encuentre por el camino.

El cartucho ofrece la posibilidad de que tome partida en la aventura un solo jugador o incluso dos simultáneamente. También existe una modalidad especial de juego, llamada 2 PLAYERS SUPERGAME, en la cual podemos dañar a nuestro compañero al dispararle sin querer o queriendo, claro está.

Entre los enemigos que Joe encuentra en su aventura, además de los trogloditas de la tribu enemiga, están los dinosaurios que habitan sus tierras. Estos son de las más variadas especies, pero todos ellos con el mismo objetivo: devorar a Joe en cuanto aparezca ante sus ojos. Para derrotarles contamos con diversas armas como el hueso, el boomerang, la rueda o el fuego.

Cada una de nuestras escasas vidas está compuesta por cinco corazones que conforman la barra de energía y que perderemos con los ataques de los enemigos o con los accidentes del terreno, en el caso de abismos nos quitarán una vida completa. Ésta puede recuperarse en mayor o me-



El número de vidas extras que aparecen en pantalla depende del nivel de dificultad. Es posible conseguir más si accedemos a la pantalla de bonus.

El español es una de las cuatro opciones para mensajes en pantalla

nor medida, dependiendo del tamaño de los alimentos que encontremos por el camino, como los muslos de pollo o las chuletas.
Otros objetos fundamentales para el desarrollo del juego son los huevos, que pueden encontrarse directamente en el decorado o a lomos de alguno de los diferentes enemigos. Existen cascarones de diferentes colores. Los marrones claros contienen en su interior enemigos o armas y en los rojos aparecerá un pteranodonte rojo que nos llevará volando hasta una fase de bonus, en la que podremos recoger vidas extra (representadas por el símbolo 1UP), armas, o las llaves que permiten acceder en el mapeado a las zonas azules.



Los dinosaurios son los enemigos más peligrosos, pero también hay otros animales prehistóricos que entorpecen nuestra labor.

Como en otros juegos, en cada final de fase aparece un enemigo de mayor tamaño. El dinosaurio erizo solo puede ser atacado cuando no está hecho una bola.

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA cuenta con buenos gráficos, destacando los *scroll* de fondo de pantalla, y los gigantescos *sprites* de los enemigos de final de fase. Aunque los héroes cuentan con pocos movimientos, éstos son rápidos y hacen que su manejo sea agradable.

Diferentes melodías acompañan en cada fase a los gritos y aullidos de los protagonistas. Una grata sorpresa es descubrir que el español se encuentra entre los cinco posibles idiomas en el que aparecen los mensajes en pantalla.

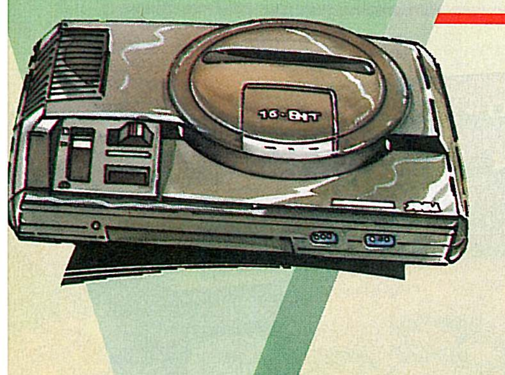
ANTONIO GREPPI

Para sacar ventaja

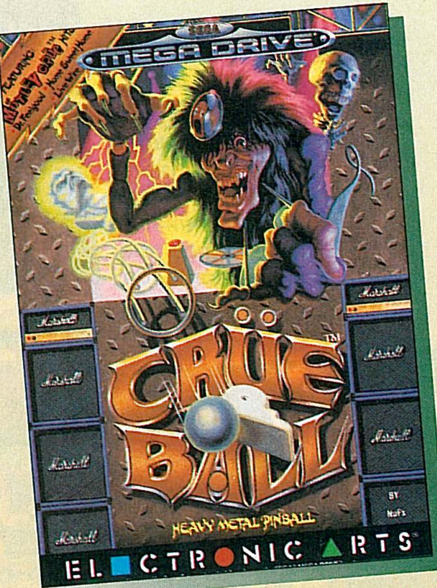
Los enemigos de final de fase no son difíciles de superar, sólo has de encontrar la posición exacta en la pantalla desde donde les puedes disparar sin ser alcanzado, siempre teniendo en cuenta que el punto débil de todos ellos es la cabeza.
La mejor y más poderosa arma es el boomerang, seguida por la rueda.
Cuando quieras abrir uno de los huevos procura hacerlo desde una posición lejana, ya que si no lo haces así es posible que baje tu escasa energía.

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

Interés:	88
Dificultad:	77
Gráficos:	85
Originalidad:	82
Sonido:	89



Mega Drive: pinball



CRÜE BALL

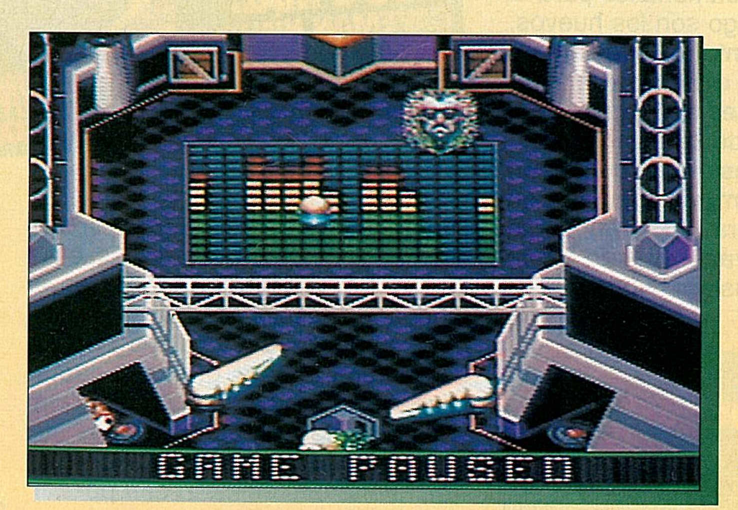
Pinball a ritmo de rock

Nuestro objetivo es el de pasar los diferentes niveles de que consta el videojuego, un total de nueve volúmenes (pues así se denomina a cada nivel), para al fin poder rescatar al espíritu de la música Metal que ha sido atrapado por M. Gore.

He aquí un juego que es pionero en su campo, no tanto por su condición de pinball como por su música, que pertenece a un grupo en concreto: Motley Crüe. Este aspecto es quizá el más espectacular del programa en sí, ya que, quitando algunos detalles de los gráficos y su gran adicción, no deja de ser un pinball normal y corriente.

Cada vez que pasemos de volumen, M. Gore se pondrá de peor humor, y nos mandará al siguiente, más difícil de acabar. En cuanto a los mandos, hay que decir que son muy fáciles de controlar, con la particularidad de que existe un botón para mover la pantalla, como si estuviéramos en un pinball de los salones recreativos.

El objetivo en cada volumen es acceder a la pantalla superior, donde nos encontraremos con el jefe de sección, y al cual no debemos matar, sino todo lo contrario: hay que destruir la pared situada detrás de éste. Una vez conseguido, viene lo más complicado, que es conseguir que la bola entre por el pasillo para así hacer que M. Gore nos pase a la siguiente fase.



El movimiento de la bola es rápido y suave, lo que proporciona un gran realismo al juego.

Por otro lado, al poner la bola en juego, hay que acelerarla por un singular pasillo, hasta llegar a una zona en donde, al pararse, la bola nos puntuará lo que ponga en ese lugar.

Las vidas extra se consiguen a los cinco, diez, veinte y cuarenta millones de puntos, respectivamente. La fase de bonus consiste en tumbar las carátulas que conforman la palabra "Rock and Roll". Más tarde tendremos que destrozar la construcción multicolor en forma de rombo. Cuando lo logremos, hay que pasar la bola por el espacio del rombo, que tomará otra tonalidad; entonces saldrán nuevas dianas con el mensaje: "Jump-Ramp". Ahora es cuando debemos golpearlas de nuevo hasta tirarlas del todo. Seguidamente aparece una construcción con rampa incorporada en la cual hay que colocar la bola; cuando lo consigamos, ésta volará a lo largo de todo el pinball hasta llegar a la fase de bonus, donde tenemos que destruir un número determinado de esqueletos para

Para sacar ventaja

Con el objeto de conseguir mayores puntos, al poner la bola en juego, es conveniente que ajustemos la velocidad sobre unas cuatrocientas ochenta unidades de velocidad.





Derriba todas las dianas al ritmo de Möntley Crüe y llega a la pantalla de bonificación

Para acceder al nivel de bonificación hay que destruir de forma ordenada los diferentes dispositivos que aparecen en pantalla, incluidas las clásicas dianas.

Uno de los puntos más representativos del juego son los efectos de sonido y la música, compuesta por Mötley Crüe.

Uno de los pasos a seguir para pasar de nivel es acceder a la zona superior del pinball.

lograr acabar con éxito la fase de bonus. El juego admite hasta cuatro jugadores (uno detrás de otro) y dispone también de una opción para escuchar las diversas músicas del juego.

Por todo lo expuesto, nos encontramos ante un juego clásico, no exento por ello de algunos puntos fuertes, como son sin duda alguna la jugabilidad y la música.

RAFAEL ARAGON

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. + I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

Unitros

La Consola de 16 Bits Más Vendid

En pantalla



Super Nintendo: arcade

DARIUS TWIN

Peces intergalácticos



Dos intrépidos pilotos intentan liberar al planeta de la invasión sufrida muchos milenios atrás. Basado en la máquina recreativa y después de haber sido versioneado para Master System, llega a la Super Nintendo una aventura galáctica a través de diez planetas de los que hay que visitar por lo menos siete.



Los enemigos siempre atacan en escuadrilla y de la misma forma, por lo que es posible adelantarnos a sus movimientos.

Al acceder a cada uno de ellos, un mapa permite elegir una ruta entre varias alternativas, lo que hace posible establecer dieciséis caminos diferentes para alcanzar la poderosa fortaleza de Darius.

Los rivales acechan continuamente, pero esta presión se hace mucho mayor con los jefes de final de fase. Estos son enormes naves metálicas en forma de animales marinos como peces, calamares, langostas, pulpos o un gigantesco pez linterna en la batalla definitiva.

Sorpresas espaciales

Dos jugadores pueden participar simultáneamente a los mandos de modernas aeronaves capaces de transformar en armamento la energía desprendida al destruir determinados rivales. Las agradables sorpresas producen efectos como son el aumento del número de vidas, el incremento del escudo protector, la mejora de las armas principal y laterales o la consecución de bombas de *anobbisium*. Mientras que las últimas se gastan en el momento de usarlas, destruyendo todo lo que hay cerca, los restantes efectos permanecen al pasar de una fase a otra e incluso al perder una de las vidas. Esto, junto a la posibilidad de usar el disparo automático, facilita



Al finalizar cada fase un enemigo de gran tamaño saldrá a nuestro encuentro; para destruirlo hay que dispararle repetidamente.

En un espacio plagado de naves con forma de animales marinos, se puede llegar al final a través de diferentes rutas



El camino hacia Darius no es siempre el mismo; es posible elegir la fase, en el mapa planetario, en la que vamos a empezar.

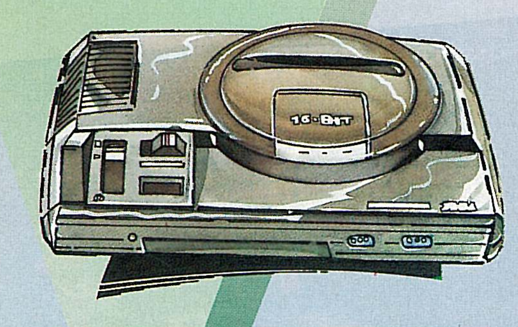
Al recoger las cápsulas de diferentes colores aumentaremos el poder de disparo, de escudo y de bombas.

considerablemente la consecución del objetivo final.
El escudo protector puede alcanzar tres niveles diferentes que hacen a la nave difícil de eliminar, mientras que el poder ofensivo alcanza su punto culminante con las ondas de rayos láser. Una misma arma puede lanzar rayos concentrados, con un efecto demoledor, o los mismos en forma de boomerangs que, aunque poseen menor poder destructor, permiten precisar más el disparo para alcanzar el blanco deseado.
Los gráficos destacan por su rapidez y por los fondos con triple scroll, mientras que el sonido es acorde con el de otros juegos de este tipo en el que el mayor aliciente consiste en disparar a todo lo que se pone por delante.

JAVIER ITURRIOZ

DARIUS TWIN

Interés:	79
Dificultad:	75
Gráficos:	82
Originalidad:	70
Sonido:	80



Mega Drive: arcade

SUPER FANTASY ZONE

Una nave para explorar el Universo

La versión para Mega Drive de este arcade, que primero apareció en la consola Game Gear, se caracteriza por tener mayor dificultad que la versión para la consola portátil.

En **SUPER FANTASY ZONE** se mezclan los combates propios de naves del espacio con la habilidad y el ingenio para destruir los complicados enemigos que aparecen al final de cada fase.

La pequeña nave protagonista del juego viaja a través de diferentes mundos, y su misión consiste en eliminar los objetos flotantes característicos que los pueblan, para librar una batalla con el más peligroso de sus habitantes.

Habilidad y destreza

Cada mundo que explora la intrépida nave está bien protegido por las



La misión del explorador consiste en destruir todos los objetos flotantes que encuentre y en recoger todo el dinero posible.

Cada monstruo tiene un punto vulnerable, por lo que debemos observar atentamente hasta descubrirlo.



Al finalizar cada una de las fases hay que enfrentarse a poderosos monstruos.

Para sacar ventaja

Es importante comprar las bombas dobles, ya que duran hasta que la nave es eliminada y poseen mayor poder destructivo. En la cuarta fase es imprescindible adquirir las luces. El monstruo de la segunda fase sólo es vulnerable en sus brazos, y el de la tercera, en los ojos; cuando abra la boca te atraerá hacia él y cuando la cierre será el momento de disparar. El rival de la cuarta fase sólo se destruirá al abrir su concha y desprotegerle.

SUPER FANTASY ZONE

Interés:	77
Dificultad:	80
Gráficos:	73
Originalidad:	78
Sonido:	72

extrañas formas de vida que lo habitan, que tratarán por todos los medios de colisionar con cualquier invasor. La fragilidad de nuestra nave es tal que un solo roce con cualquier objeto hace que se desintegre, por eso es muy importante maniobrar con rapidez e inteligencia. Para facilitar la labor se dispone de un pequeño disparo, suficiente para acabar con todos sus enemigos.

Al derribar a los rivales se obtienen monedas que conviene recoger, ya que es posible adquirir nuevas armas en una tienda que aparece al principio de cada fase o cuando se desintegra la nave. Las nuevas armas, aparte de por su mayor potencia, se caracterizan por su duración limitada. Además, con cada compra se encarece el valor de lo adquirido en la siguiente ocasión. También se pueden comprar botas y alas para mayor rapidez, luces para la cuarta fase –que es un mundo oscuro– y vidas extra.

El mayor peligro consiste en los enfrentamientos finales. Una vez logrado el objetivo de eliminar todos los objetos flotantes, al final de cada fase aparece el gran adversario que hay que derrotar para acceder al siguiente nivel, que adopta distintas formas según el mundo en que se encuentre y sólo es vulnerable en un punto concreto.

ALBERTO PASCUAL





En la tienda, al principio de cada fase, podemos comprar armamento más potente y otros complementos que nos serán de gran utilidad.



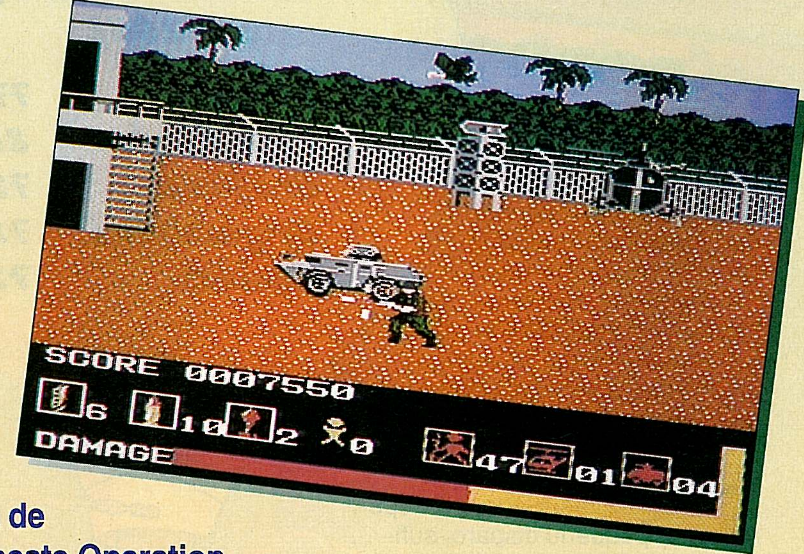
NES: arcade



Hay que eliminar al mayor número posible de enemigos, prestando especial cuidado a los tanques o barcos, ya que son los que causan mayores daños.

OPERATION WOLF

Redada contra el terrorismo



Los terroristas suramericanos han secuestrado a todo el personal de la embajada de los Estados Unidos y los han encerrado en pleno corazón de la selva de América del sur. Solamente el equipo de rescate Operation Wolf puede liberarlos. Su misión es clara: localizar el campamento enemigo oculto, asaltarlo rápidamente y evacuar a los prisioneros.

Este entretenido cartucho consta de cuatro niveles, y cada uno de éstos contiene, a su vez, seis misiones, como la jungla, el aeropuerto, el campo de prisioneros, etc. Para terminar cada misión hay que acabar con todos los enemigos; el número de éstos sale reflejado en la parte inferior de la pantalla.

La aventura comienza con un número determinado de munición, tanto de balas como de granadas de mano, por lo que no se debe disparar continuamente, ya que nos quedaremos prácticamente desarmados. Por tanto, saber dosificarla es muy importante. Durante la partida saldrán numerosos objetos que son de gran utilidad, como cartuchos que aumentan la cantidad de balas o iconos con forma de explosión que, al disparar contra ellos, aumentan el número de granadas. A veces, aparece también una bebida energética, representada por la letra P, que reduce el nivel de daños, aumentando la energía.

Los enemigos con los que los integrantes de Operation Wolf van a tener que enfrentarse son numerosos y muy peligrosos. Está el general, que aparece al final de la misión de la jungla con una prisionera. Hay que tener mucho cuidado al dispararle para no dar a la inocente, pues esto hará que descienda la barra de energía. También hay soldados de infantería, soldados en carros y soldados motoristas; pero los más peligrosos son los helicópteros, los vehículos blindados y las lanchas

Acaba con los terroristas a base de disparos y salva a todos los prisioneros

El éxito de la misión depende de nuestra habilidad para rescatar a los prisioneros y civiles que aparecen en pantalla.

El aeropuerto es la última y más complicada de todas las fases; afina la puntería y prepárate para afrontar el final de la misión.

cañoneras. Estos artefactos son los que ocasionan más daños, así que, cuando aparezcan en pantalla, se deben eliminar lo antes posible.

En las distintas misiones en las que discurre el juego aparecerán diversos civiles, como prisioneros, niños, señoras, etc. A estos personajes no les debemos disparar, ya que esto también hace descender la barra de energía.

Los prisioneros tienen en este juego una función adicional en la aventura; sólo salen en el campo de prisioneros y en el aeropuerto, y se rescatan cuando cruzan la pantalla desde la derecha hasta la izquierda sin ser alcanzados por el fuego de las balas. El número de hombres rescatados en el campo de prisioneros aparecerá en el aeropuerto.

Después de superar la misión del aeropuerto, el presidente dará un discurso y lo hará enfadado o satisfecho, dependiendo del número de prisioneros rescatados.

Una vez que haya sido completado con éxito el primer nivel, es decir, al superar con éxito las seis misiones, se accede automáticamente al siguiente nivel, que será mucho más rápido y difícil que el anterior; así hasta completar los cuatro niveles de que consta el juego.

La aventura finalizará si se completa la misión del campo de prisioneros sin rescatar a ninguno de éstos.

Nintendo trae a la consola ***NES*** un juego que posee unos gráficos muy buenos y un sonido no del todo conseguido. Además, es posible jugar con la pistola de esta consola.

DAVID GARCIA

Para sacar ventaja

Durante la aventura aparecerán objetos en forma de bala con la palabra *Free;* esto nos permite apretar el botón de disparo durante diez segundos sin que la cantidad de balas disminuya.



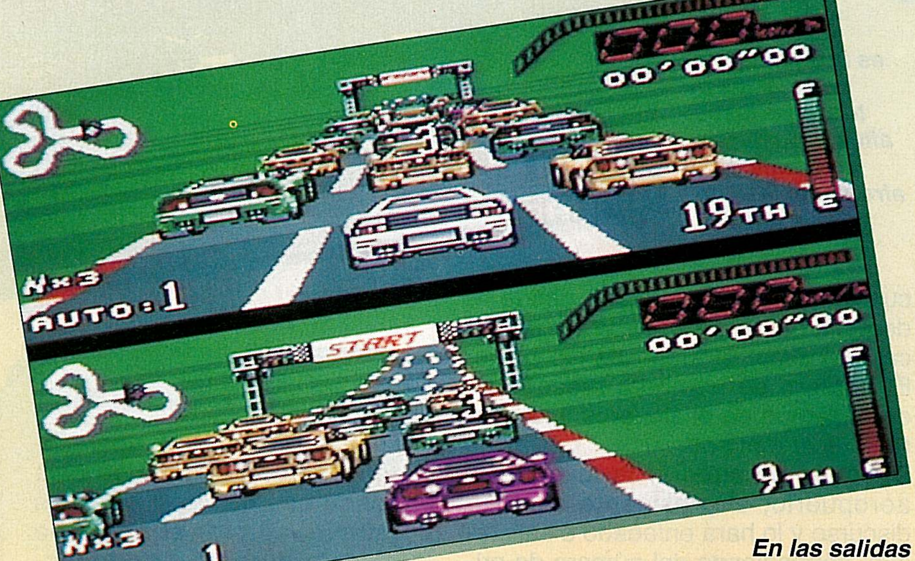


TOP GEAR

La carretera es nuestra

¿Te imaginas un juego de carreras en el que puedas enfrentarte con tu mejor amigo, y que además contenga diferentes circuitos, cada vez más difíciles? Si ese es el juego que siempre has buscado, aquí lo tienes.

Super Nintendo: deportivo

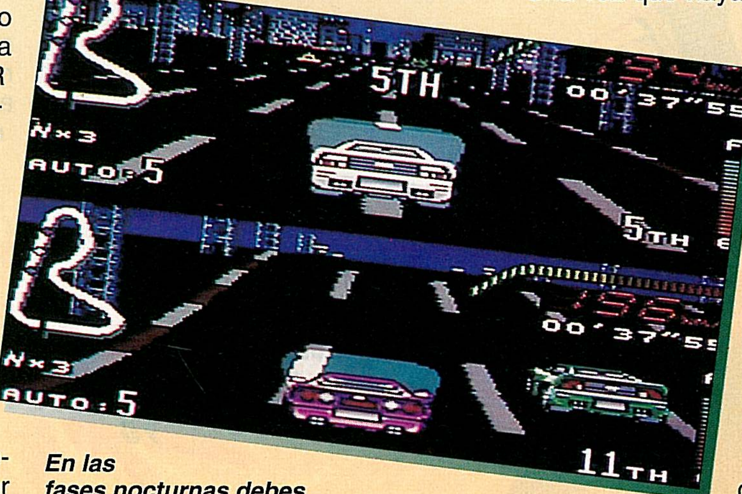


En las salidas procura no acelerar, ya que, de no ser así, perderás un valiosísimo tiempo.

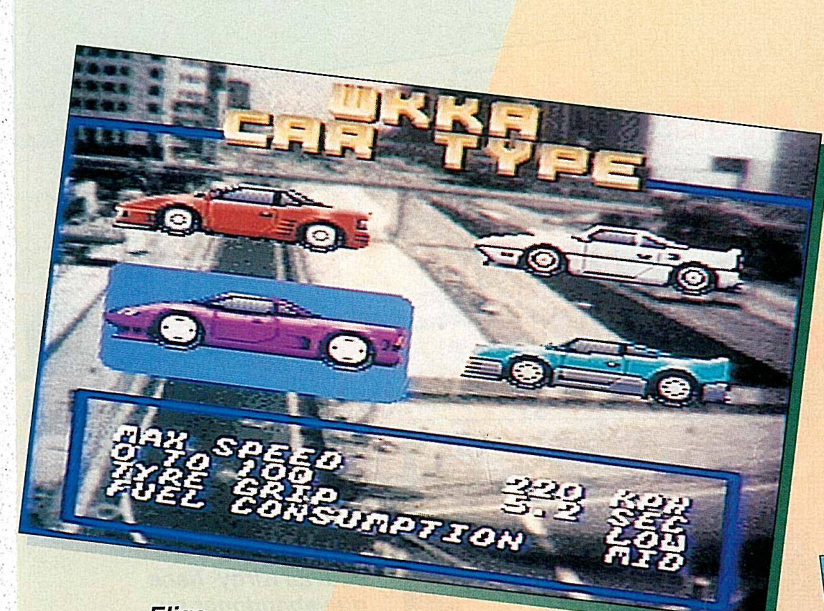
TOP GEAR es original en las consolas, aunque no trate de algo realmente novedoso, ya que recuerda en muchos aspectos a JAGUAR X220, para ordenador; pero si te gustan las emociones fuertes, no te defraudará.
Lo que realmente diferencia a los juegos son las opciones. En este caso tenemos cuatro diferentes. La primera ofrece la posibilidad de participación entre uno o dos jugadores. También se puede cambiar el nivel de dificultad, según la experiencia que hayamos adquirido en el pilotaje de estos bolidos.
Otra opción es el país del circuito, pero para elegirlo es necesario conocer el password, y ten en cuenta que los últimos circuitos son mucho más complicados que los primeros. Por último, podemos escoger la medida del marcador, en kilómetros o en millas.
También hay que destacar que dentro de la opción de número de jugadores podemos registrar nuestro nombre, elegir cambio automático o manual, seleccionar uno de los cuatro coches de que disponemos y variar la disposición de las teclas del pad, muy útil para los que sean zurdos.

Dentro del coche

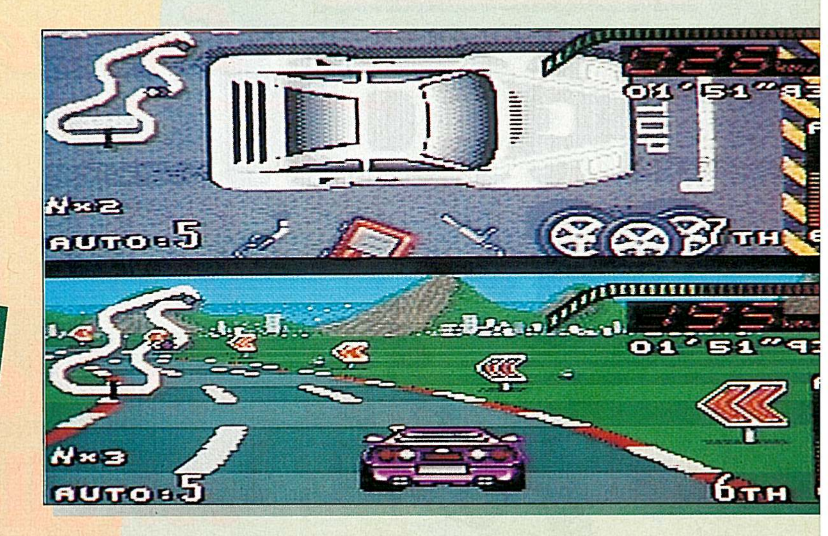
Un apartado importante dentro de estos juegos de simulación deportiva es el tipo de perspectiva escogido. Nuevamente, los programadores han optado por una visión subjetiva posterior. Así, durante la carrera, sólo vemos la parte de trasera de nuestro vehículo y no tenemos ninguna referencia de la parte frontal.
Una vez que hayamos elegido coche y estemos en carrera es importante tener en cuenta ciertos factores. El primero es saber que el bólido viene equipado con *nitros*. Esta opción no supone una novedad, ya que también fue introducida en los coches de OFF ROAD y permite grandes velocidades en un corto espacio de tiempo, aunque sólo dispones de tres.



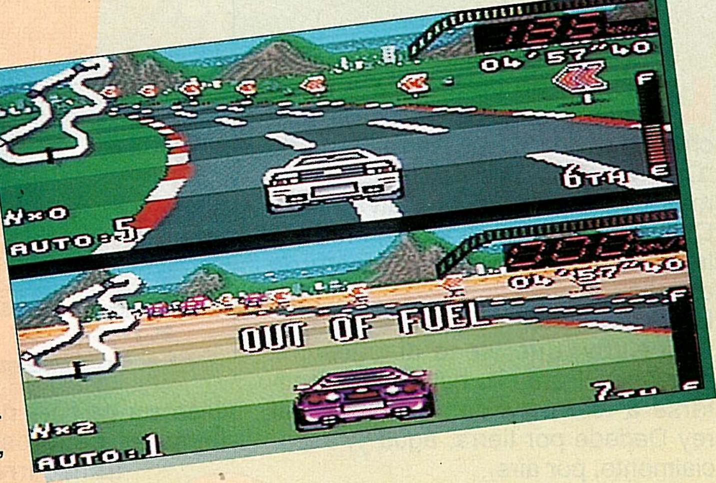
En las fases nocturnas debes agudizar tus sentidos al máximo, de lo contrario te saldrás fuera de la pista.

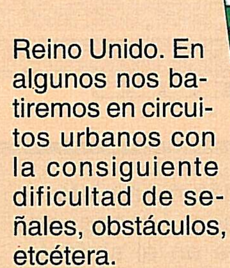


Elige cuidadosamente el coche con el que vas a correr. De acuerdo con sus características, el más recomendable es el de color azul.



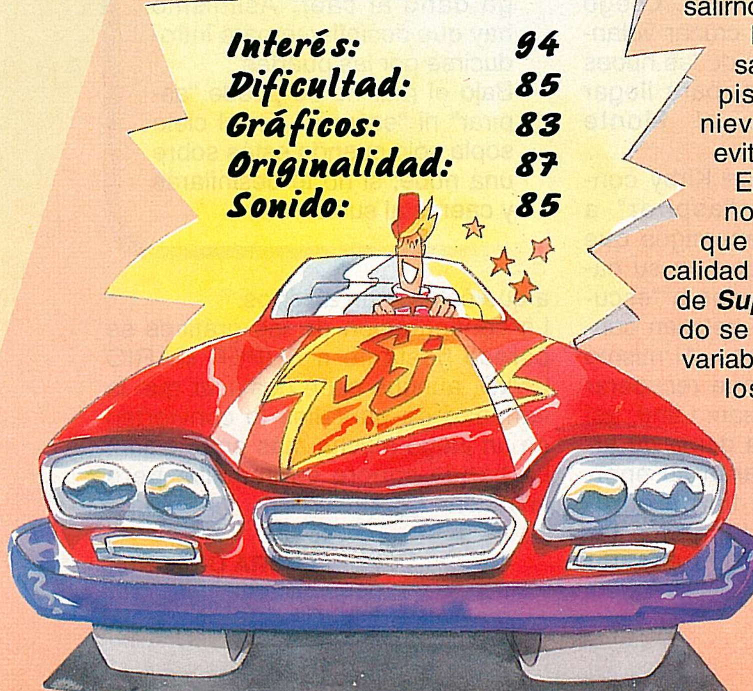
Acude a los **boxes** *cuando tengas problemas con la gasolina, así evitarás quedarte fuera de la carrera.*





También es importante controlar la gasolina que consumimos, ya que, en algunos circuitos especialmente largos, no será suficiente para acabar la carrera, por lo que tendremos que hacer una visita a los *boxes*.
Los países que podemos visitar al volante de nuestro bólido son Sudamérica, Japón, Alemania, Escandinavia, Francia, Italia y Reino Unido. En algunos nos batiremos en circuitos urbanos con la consiguiente dificultad de señales, obstáculos, etcétera.
También tendremos que correr de noche, ya que alguna de las carreras llega a durar las veinticuatro horas del día, por lo que habrá que agudizar los sentidos al máximo para no salirnos de la pista.
Para colmo de sorpresas, en Escandinavia, la pista estará cubierta de nieve, por lo que hay que evitar volantazos bruscos.
En cuanto a gráficos no nos podemos quejar, ya que continúa con la gran calidad de otros lanzamientos de **Super Nintendo.** El sonido se basa en una melodía variable según el circuito y en los magníficos efectos sonoros de la aceleración, derrapajes y choques con otros coches.

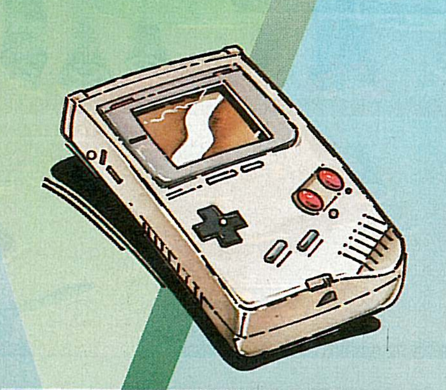
CARLOS YUSTE



Para sacar ventaja

Una vez más te ofrecemos los deseados password para que puedas llegar hasta el último país, sin necesidad de gastar mucha gasolina:
Sudamerica: Moonbath
Japón: Gearbox
Alemania: Car park
Escandinavia: Road hog
Francia: Emulator
Italia: Analyser
Reino Unido: Horizons
Otros consejos que te servirán de utilidad son los siguientes: escoge el coche blanco para los últimos países, ya que casi no gasta gasolina, es muy manejable y tiene buena velocidad punta. En las salidas no mantengas el coche acelerado, ya que perderás mucho tiempo y gasolina.

En pantalla

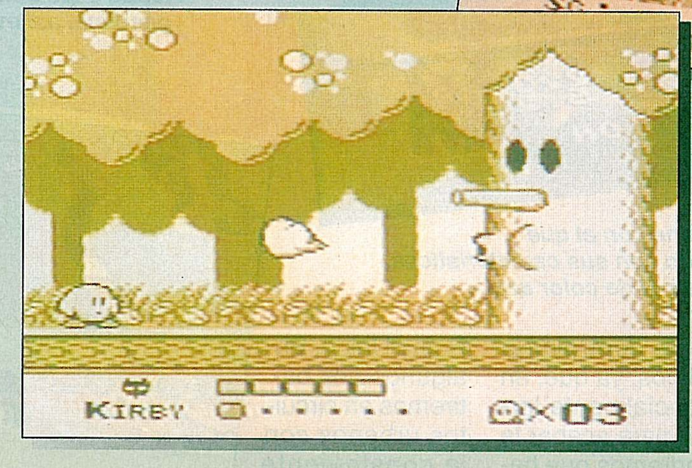


Game Boy: arcade

KIRBY'S DREAM LAND

Nacido con estrella





Para acceder a las cuevas Kirby tiene que abandonar su estado gaseoso. Dispara constantemente sobre el árbol y esquiva las nubes que lanza; necesitarás varios impactos para destruirlo.

La acción se desarrolla en una pequeña estrella situada a muchos años luz de la Tierra, llamada "Dream Land". Sus habitantes están muy tristes porque el malvado rey Dedede y su séquito les han robado la comida y el apreciado tesoro de estrellas.

En este momento aparece el intrépido Kirby, que viene dispuesto a ayudarles. Para ello habrá de enfrentarse a los malvados enviados del rey Dedede por tierra, agua y, especialmente, por aire.

El rescate se desarrolla a lo largo de cinco etapas diferentes. En la primera, el personaje atraviesa un paisaje natural repleto de animales peligrosos. La segunda transcurre en el siniestro castillo Lololo, habitado por fantasmas. En la tercera, Kirby tendrá que atravesar una sucesión de islas flotantes y evitar caer al océano. Luego tendrá que cruzar volando el Reino de las nubes esponjosas, para llegar finalmente al Monte Dedede.

La misión de Kirby consistirá en "aspirar" a todos los enemigos que se interpongan en su camino y volverlos a "escupir" para que estallen contra los próximos. Al mismo tiempo tendrá que recuperar la comida de Dream Land, así como una extensa gama de artículos que restaurarán su energía. Con el fin de apropiarse de todos los tesoros hay que esperar a que éstos sean abiertos.

La configuración de los gráficos se parece bastante a SUPER MARIO LAND, aunque cabe destacar que la variedad de pantallas lo convierten en un juego mucho más entretenido. La banda sonora es sencilla, pero animada.

LAURA ORDOÑEZ

Para sacar ventaja

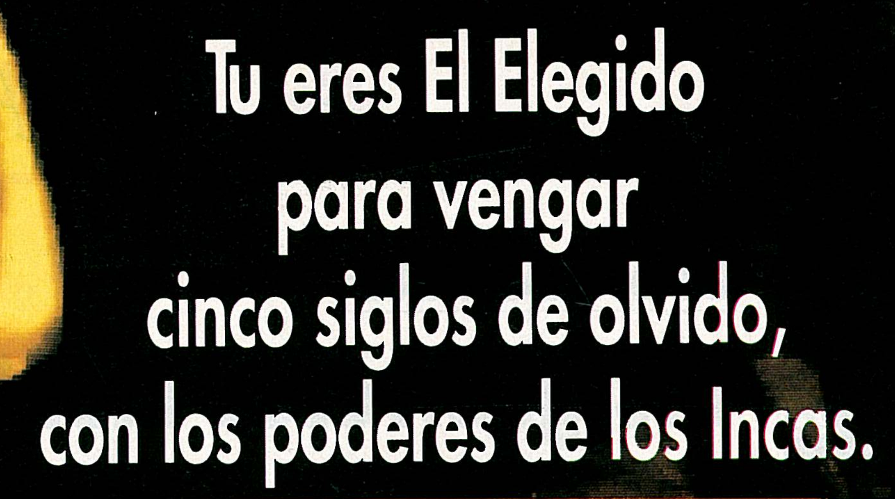
Apártate de la onda radioactiva de las bombas o de lo contrario disminuirá la energía vital del personaje.

Para bajar a tierra hay que inflarse y evitar, así, que se haga daño al caer. Asimismo hay que desinflarse para introducirse por las puertas.

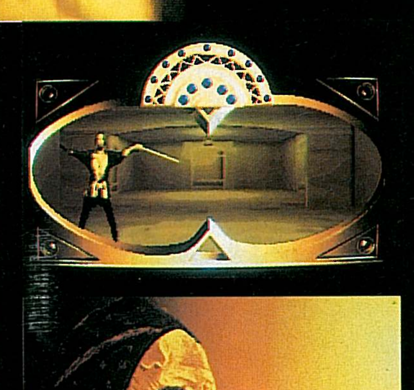
Bajo el mar no se puede "aspirar" ni "escupir". En el cielo sopla sólo cuando estés sobre una nube; si no te desinflarás y caerás al suelo.

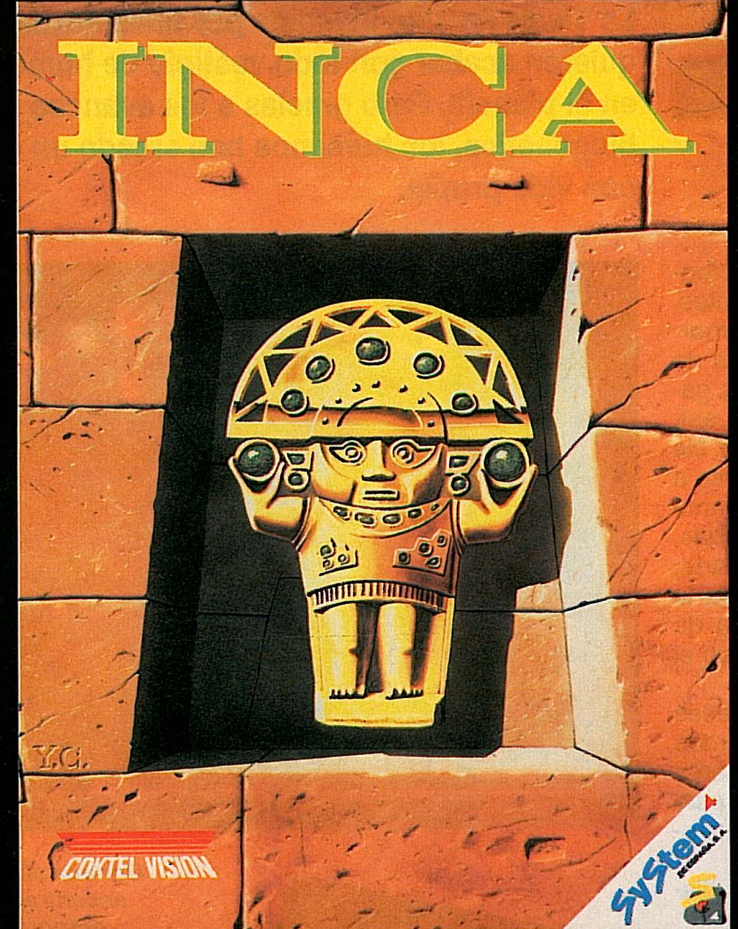
KIRBY'S DREAM LAND

Interés:	76
Dificultad:	75
Gráficos:	80
Originalidad:	79
Sonido:	70

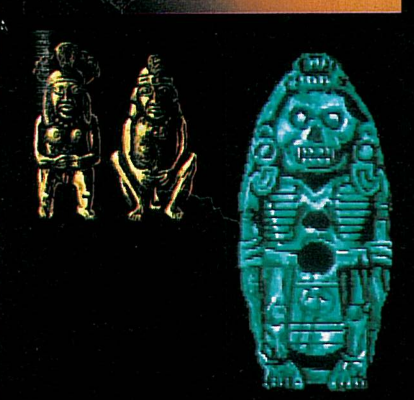


Tu eres El Elegido para vengar cinco siglos de olvido, con los poderes de los Incas.











El gran acontecimiento MULTIMEDIA.

IMAGEN. Las imágenes de INCA utilizan todas las técnicas y asociaciones posibles:

- Paleta gráfica.
- Sintetización 3D precalculada.
- Vídeo puro o incrustado sobre la imagen sintética.

MUSICA. La música original es una auténtica banda sonora que aporta al producto informático calor y sensibilidad.
Cantantes y músicos interpretan numerosos temas de diferentes estilos: clásico, folklore andino, jazz, etc. (Versiones CD).

INTERACTIVIDAD. La interactividad de INCA se apoya sobre una tecnología de vanguardia. Ello permite al jugador, por ejemplo, circular libremente por el puente de una carabela, combatir a los conquistadores, en imágenes sintetizadas precalculadas, filmadas e incrustadas sobre las imágenes, pilotar un TUMI en el espacio o sobre los planetas, o pasear entre los muros megalíticos de una ciudad inca.



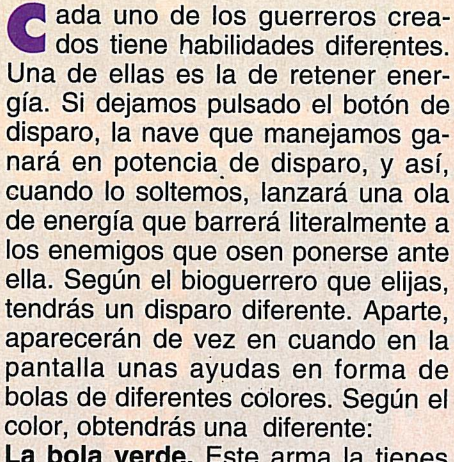
Disponible en PC Disco Duro, PC CDROM. Y todo un acontecimiento en tu pantalla: INCA CDI.

INCA CDI es una coprodución PHILIPS Interactiva Media y Coktel Visión.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:
SyStem
DE ESPAÑA, S.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07





Mega Drive: arcade

BIO-HAZARD

Los guerreros biónicos

La Tierra ha sido invadida por unas hordas mutantes que quieren acabar con todo vestigio de humanidad que se halle en el planeta. Pero gracias a los avances conseguidos en la biogenética, los humanos han creado un grupo de guerreros con vida propia.

Cada uno de los guerreros creados tiene habilidades diferentes. Una de ellas es la de retener energía. Si dejamos pulsado el botón de disparo, la nave que manejamos ganará en potencia de disparo, y así, cuando lo soltemos, lanzará una ola de energía que barrerá literalmente a los enemigos que osen ponerse ante ella. Según el bioguerrero que elijas, tendrás un disparo diferente. Aparte, aparecerán de vez en cuando en la pantalla unas ayudas en forma de bolas de diferentes colores. Según el color, obtendrás una diferente:

La bola verde. Este arma la tienes de serie. Son unos disparos verdes de escasa potencia. En los primeros niveles, te podrás defender con este arma, pero en las fases más avanzadas, no te servirá de nada.

La bola azul. Te puede dar dos disparos complementarios diferentes. El primero son unas bolas azuladas que explotarán al contacto con algún enemigo; son poderosas pero bastante lentas. El segundo es una barrera de rayos láser que saldrán disparados en todas direcciones, totalmente devastadora.

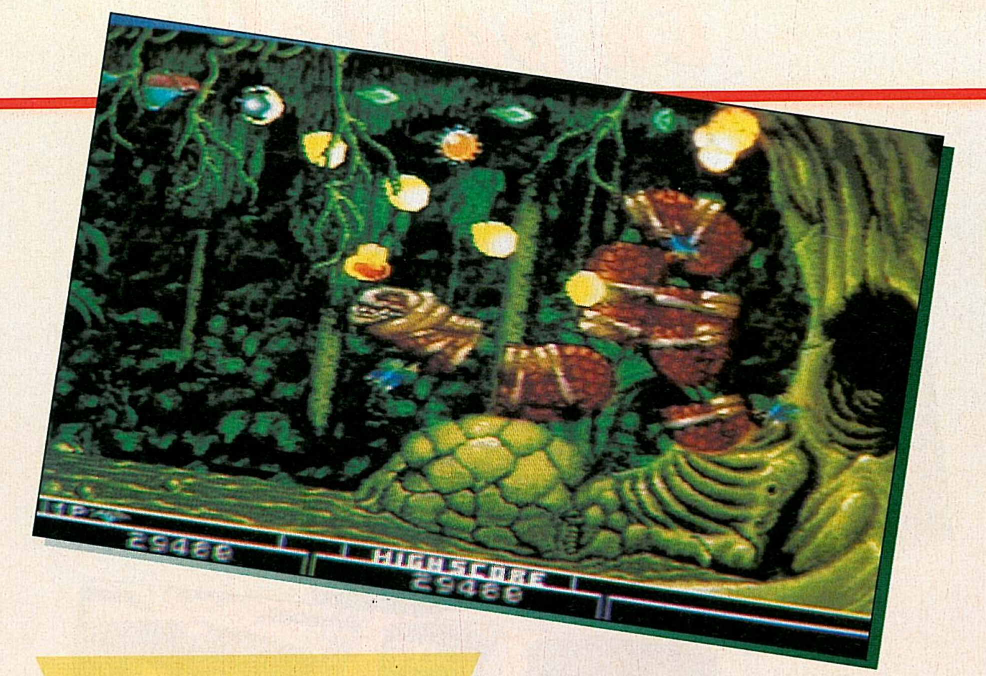
La bola amarilla. Al igual que la azul, ésta también te puede dar dos poderes diferentes. Uno es una especie de haz luminoso que sólo disparará hacia el frente, así que deberás dirigirlo tú hacia los enemigos. El poder destructor de este rayo es inmenso, pero su utilidad escasa, debido a su poca o nula movilidad. El otro es bastante más manejable,



Durante el transcurso del juego nos encontraremos con enemigos de proporciones desmesuradas.



La capacidad de disparo de la nave depende de las diferentes opciones que escojamos a lo largo del juego.



Para sacar ventaja

Procura conseguir siempre el disparo multidireccional, que conseguirás con la bola azul. Si dispones de este disparo, sólo tendrás que variar tu posición en la pantalla para esquivar los disparos que te lanzan los enemigos. El modificador de disparo que consigues al coger una bola de color delante de ti parará los disparos de tus enemigos.

Aprovecha la potencia de ataque y no cambies de disparo mientras tengas su máxima fuerza

Los enemigos de final de fase suelen tener un aspecto detestable y una curiosa manía persecutoria; necesitan varios disparos para ser destruidos.

La lucha puede desarrollarse en el espacio y bajo el agua, y siempre con la presencia de nuestros amados enemigos.



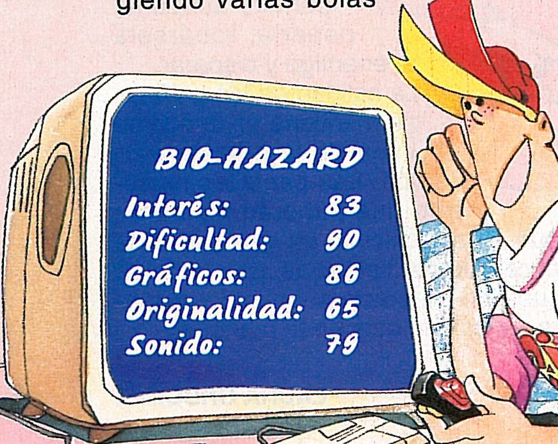
tiene un poder de ataque sensiblemente menor al primero, pero, por el contrario, puedes hacerlo disparar en cualquier dirección. El nivel de efectividad de este rayo es muy alto.

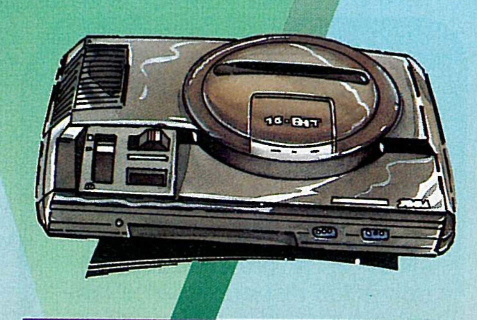
La bola roja. Sólo te ofrece un poder al cogerla, y es un rayo rojo que se dirige automáticamente hacia los enemigos que hay en pantalla. Gracias a esto, no necesitas apuntar antes de disparar.

Puedes aumentar la potencia de tu disparo especial cogiendo varias bolas del mismo color. Si tienes la máxima fuerza de un disparo, procura no coger otro diferente, mientras que no sea estrictamente necesario, ya que perderías potencia de ataque.

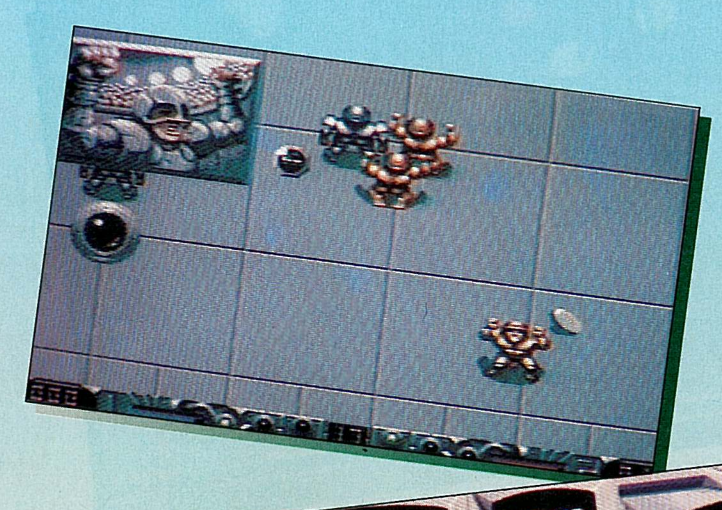
Si por una desgracia pierdes una vida, el poder de tu disparo bajará, pero nunca lo perderás, lo que es de agradecer. El juego se desarrolla en seis fases diferentes entre sí, con el consabido jefe de final de fase, que necesitará un número más elevado de impactos. El juego rebosa calidad por los cuatro costados. El colorido de pantalla y de los gráficos es genial. Los movimientos son realmente soberbios, tanto en los personajes como en los enemigos. El sonido está muy bien realizado, y resulta una gozada ver como cada disparo tiene uno diferente. Se nota que los creadores de este juego se han esmerado al máximo en cuanto a la realización técnica. Si algo se le puede achacar es la poca originalidad que le han imprimido.

CARLOS F. MATEOS





Mega Drive: deportivo



El equipo plateado ha conseguido marcar un gol en la portería contraria. A continuación viene la repetición del encuentro.

SPEEDBALL 2

El juego del futuro

Nuevamente nos trasladamos al deporte del siglo XXI. Se trata de la segunda versión del SPEEDBALL, un deporte donde el deseo de ganar se sitúa por encima de cualquier truco sucio. La agresividad y la violencia son dos ingredientes indispensables en éste juego, donde se enfrentan equipos compuestos por unos brutos sedientos de victoria.

El juego del futuro es una combinación de balonmano y rugby. Su objetivo consiste en colar la bola de metal en la sofisticada portería del equipo contrario. Al mismo tiempo existen unas pequeñas canastas laterales y unas monedas esparcidas por la pista que te permiten obtener puntos canjeables por dinero. La cantidad que hayas obtenido te dará la oportunidad de mejorar el rendimiento de uno, de varios o de todos los componentes del equipo; para ello puedes incrementar su agresividad, rapidez, fuerza, etc., y llegar a convertirlos en verdaderas bestias del juego.

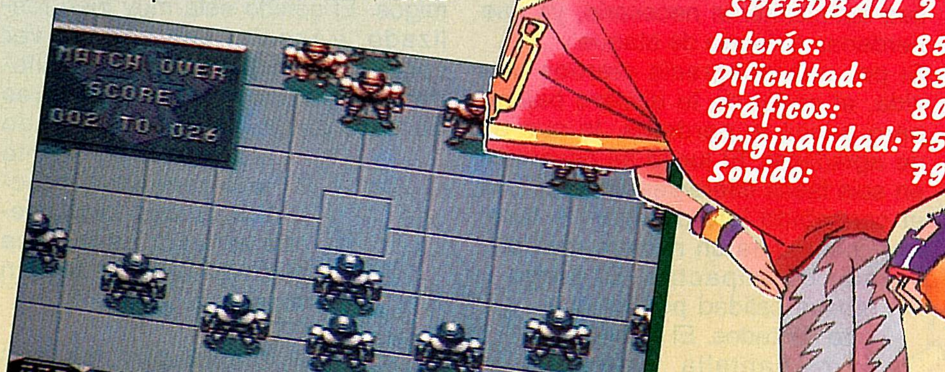
El programa consta de tres opciones: uno o dos jugadores y modo práctica. En todas ellas el encuentro comienza con una gran rapidez de movimientos que aumenta a medida que se desarrolla el partido. La capacidad de control de la bola permite atraparla, pasarla, robársela al enemigo y disparar.

La calidad de los gráficos se mantiene en la misma línea de la primera versión. Las pantallas muestran una panorámica aérea que quizás dificulte en cierta medida el cálculo de distancias, pero todo es cuestión de práctica: apunta y dispara, la victoria está en tu mano.

LAURA ORDOÑEZ

SPEEDBALL 2

Interés:	85
Dificultad:	83
Gráficos:	80
Originalidad:	75
Sonido:	79



El partido está a punto de comenzar. La pelota se eleva desde una plataforma por el centro del campo y los jugadores están en la posición de partida.


ALACANT
c/ Del teatre, 29
03001 Alacant
Tel. 520 09 92
BARCELONA
Avda. Mistral, 25-27
08015 Barcelona
Tel. 426 49 81
BERGA
c/ Puig-reig, 4-bis
08600 Berga
Tel. 822 20 71
CACERES
c/ G. Pta. de Osma, 3
10001 Caceres
Tel. 22 89 32
CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
08860 Castelldefels
Tel. 665 11 84
GRACIA (Barna)
c/ Encarnació, 140
08025 Barcelona
Tel. 219 27 10
MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05
GRANOLLERS
c/ Santa Elisabet, 17
08400 Granollers
Tel. 879 00 04
GIRONA
c/ Joan Reglà, 1
17003 Girona
Tel. 22 47 29
LLEIDA
c/ Lluis Companys, 4
25003 Lleida
Tel. 28 03 82
MADRID
c/ Princesa, 29
28008 Madrid
Tel. 559 43 11
MALAGA
c/ Almansa, 14
29007 Málaga
Tel. 261 52 92
MANRESA
c/ Angel Guimerà, 14
08240 Manresa
Tel. 872 10 9
MOSTOLES
c/ Villaamil, 62
28934 Mostoles
Tel. 617 53 61
PALMA
c/ J L. Estelrich, 5-A
07003 Palma
Tel. 72 87 37
PAMPLONA
c/ Aoiz, 37
31002 Pamplona
Tel. 15 20 81
SABADELL
Trav. de l'esglesia, 8
08201 Sabadell
Tel. 727 40 65
SANT ADRIA
c/ Bogatell, 79
08930 St. Adrià del B.
Tel. 462 08 21
SANTANDER
c/ Guevara, 19
39001 Santander
SEVILLA
c/ R. Católicos, 25
41001 Sevilla
Tel. 422 22 97
TENERIFE
c/ Sabino Berthelot, 4
38003 Sta. Cruz de T.
Tel. 29 12 54
USERA (Madrid)
c/ Marina Usera, 16
28026 Madrid
Tel. 460 45 16
VALENCIA
Gv. Fdo. Católico, 2
46008 Valencia
Tel. 394 30 57
ELCHE
c/ Escultor Capuz, 2
03202 Elche
Tel. 545 60 74
Nuevos Centers
canadian
PALMA
MADRID
ALICANTE
VALENCIA
OPENLINE
canadian
Felices Navidades
Si quieres este poster, consiguelo en tu Canadian Center.



Mega Drive: arcade

BATMAN RETURNS

Amenaza sobre Gotham



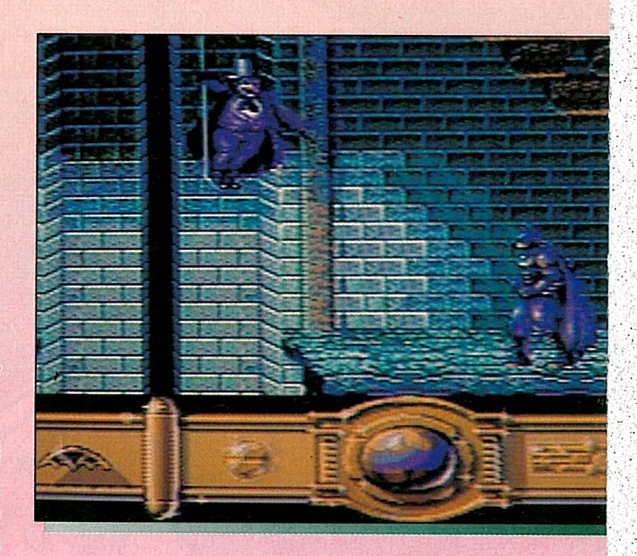
No podía faltar a la cita Catwoman, un sensual enemigo tan perverso como el enorme payaso que se oculta en las alcantarillas.

La segunda parte de las aventuras de Batman está por fin disponible para la consola Mega Drive tras una larga espera. Después de la película "Batman vuelve", el famoso superhéroe está otra vez de moda y, tras el éxito de la primera parte en los videojuegos, aparece este nuevo y emocionante arcade basado en la película del mismo nombre.

Como diferencias respecto al primer cartucho, hay que destacar la mejora realizada con los gráficos, que presentan innovaciones importantes como se puede constatar en cualquiera de sus fases, especialmente en la primera. También se ha reforzado el nivel de dificultad con nuevos enemigos más resistentes y menor efectividad en los *batarangs* que dispara Batman, aunque ahora dispone de nuevas armas arrojadizas de mayor eficacia, si bien de duración más limitada.

En esta aventura el enemigo de Batman es un extraño ser llamado el Pingüino, que se oculta debajo de la ciudad y dispone de un poderoso ejército. La misión del superhéroe consiste en llegar a su guarida y derrotarle antes de que acabe con la ciudad de Gotham.

En la primera fase del juego, Batman tiene que librar un combate con



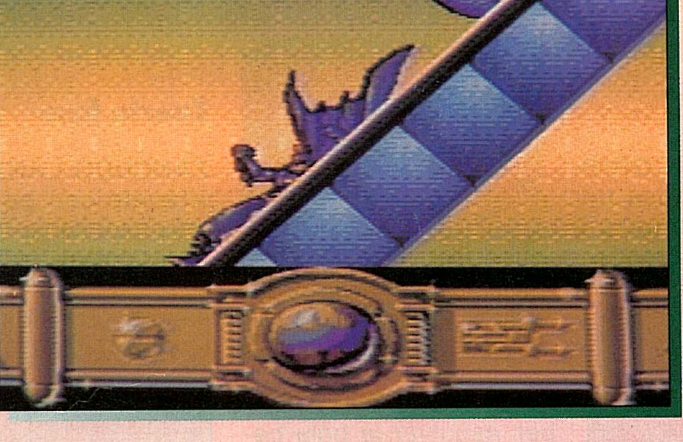
El Pingüino se enfrentará a nuestro héroe en varias ocasiones, pero sólo es vulnerable en su guarida secreta, en lo más profundo de Gotham.



En su nueva aventura Batman se enfrenta a seres más peligrosos que en anteriores ocasiones. Los enemigos aparecen en cualquier parte.

Para sacar ventaja

No malgastes inútilmente las armas adicionales: algunos enemigos sólo pueden ser destruidos con éstas.
Recuerda que para vencer al malvado Pingüino es necesario destruir antes el generador de energía, qué se encuentra en sus guarida.



Las trampas del Pingüino son un nuevo aliciente que pondrá a prueba los reflejos y la habilidad del famoso héroe.

Con nuevas y más peligrosas armas, el enemigo a batir es el Pingüino

Catwoman –la mujer gato–,una aliada de su rival, sobre los rascacielos de Gotham. Después de atravesar una casa en ruinas se enfrenta al Pingüino, pero éste consigue huir.
La segunda fase se desarrolla en las calles de la ciudad, luchando contra los motoristas de su enemigo. En un gran edificio se vuelve a encontrar con Catwoman y el Pingüino; éste le lanza una gran bola de acero que Batman sólo puede esquivar arrojándose por las escaleras mecánicas. En la siguiente escena aparecen los miembros del "Círculo del triángulo rojo", primero en la calle, después en la feria, y finalmente sobre un tren, y se desarrolla un gran combate que sólo puede tener un ganador.
Las alcantarillas de la ciudad son objeto de una obligada visita por parte de nuestro héroe. Allí se enfrenta a un peligroso payaso gigante que incendia las tuberías donde se encuentra Batman. Si logra salir airoso del choque, le espera otra vez el Pingüino con nuevas armas.

La última fase se libra en la guarida secreta del Pingüino, un lugar helado, resbaladizo y lleno de trampas. Una caída en el agua resulta mortal para Batman, por eso debe saltar con agilidad entre los hielos y enfrentarse al Duckmóvil primero y a su peligroso rival después.
Con la victoria final de nuestro héroe, la ciudad se habrá salvado. Una segunda parte, mejor aún que la primera, les espera a los seguidores de las aventuras del famoso murciélago.

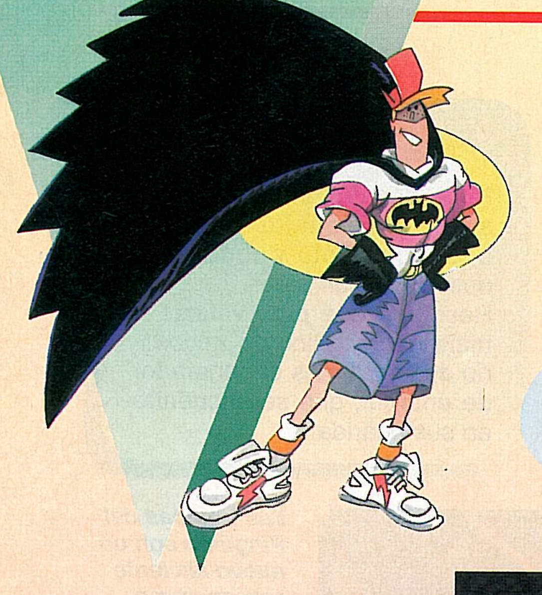
BATMAN RETURNS

Interés:	87
Dificultad:	90
Gráficos:	86
Originalidad:	82
Sonido:	84

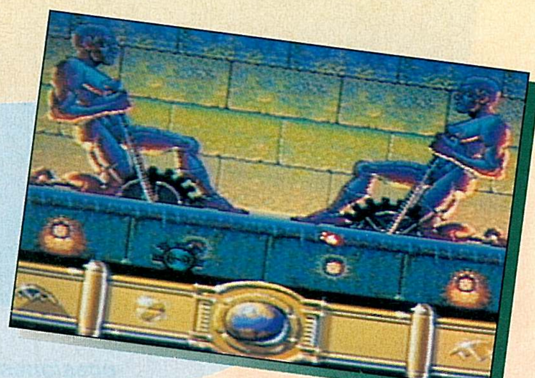


ALBERTO PASCUAL

Juega con ventaja



Los jefes



Primera fase

ESTATUAS MECANICAS. Es necesario golpearlas en la cabeza.Empieza por una y desde su rodilla dispara un batarang a la otra.

PINGÜINO EN CAMPANARIO. En su primera aparición únicamente es necesario esquivarle.

Segunda fase



FORZUDO DE LA CORNISA. Sube a la cornisa por una de las dos aberturas y castígale con tus batarangs.

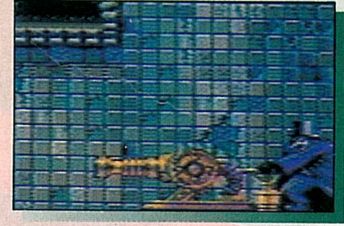


PINGÜINO Y BOLA. Debes esquivar la bola bajando por las escaleras. Después te atacará nuevamente el pingüino.

Cuarta fase



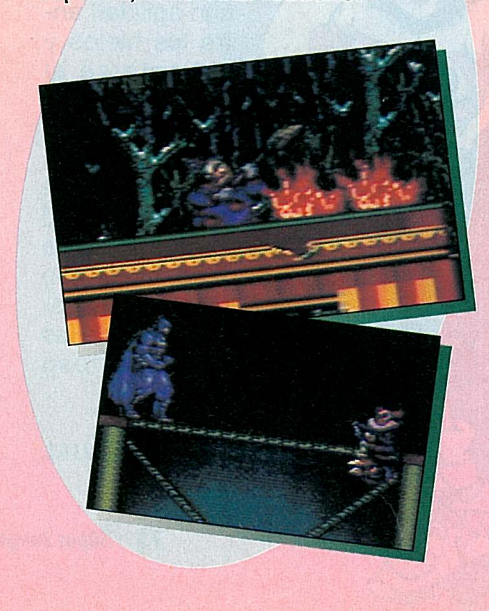
ZANCUDO LANZAFUEGOS. Atácale con paciencia, es más importante esquivar sus duros golpes.



PINGÜINO CON CAÑON. Sitúate en las ventanas de la derecha para evitar los impactos de la artillería.

Tercera fase

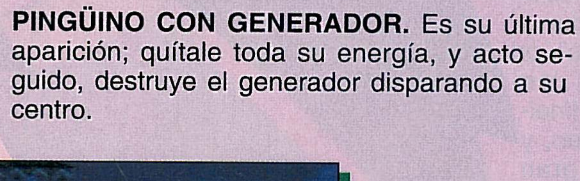
PAYASOS EN TREN. No son peligrosos. Con evitar sus ataques por la espalda, todo está resuelto.



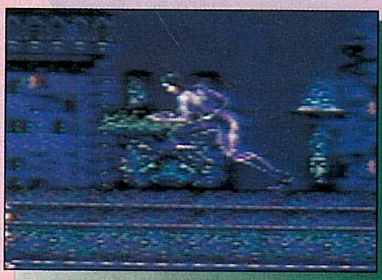
Quinta fase



DUCK VEHICLE. Acércate para que se active, y atácale desde las piedras de la izquierda esquivando sus misiles.



PINGÜINO CON GENERADOR. Es su última aparición; quítale toda su energía, y acto seguido, destruye el generador disparando a su centro.



MUJER GATO. Aparece en más fases. Solo puedes golpearla cuando está quieta o hace uso del látigo.

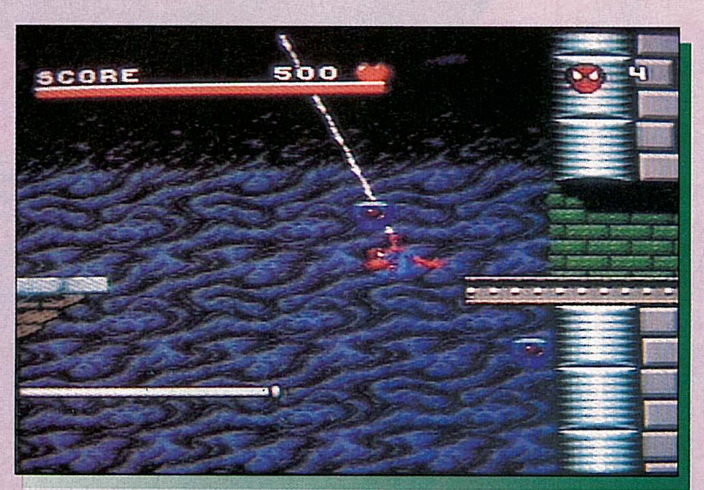


Super Nintendo: arcade

SPIDERMAN AND THE X-MEN

La patrulla x, invitada especial

Spiderman hace su primera aparición por la consola Super Nintendo; pero esta vez no lo hace solo como en otras consolas, sino que le acompañan los miembros de la patrulla X en su enfrentamiento contra los malvados del cómic.



Spiderman puede hacer uso de sus telarañas para saltar de un lugar elevado a otro.



Las fases más locas son en las que toma parte activa Lobezno; los enemigos son de lo más extraño que podáis imaginar.

En esta ocasión el fotógrafo Peter Parker, en su personalidad secreta de Spiderman, debe enfrentarse con los típicos villanos para salvar al mundo. Esta vez no solo cuenta con la ayuda de sus telarañas, su sentido arácnido y su habilidad para agarrarse a las paredes, también le acompañan los miembros de la legendaria Patrulla X.

Este grupo de héroes ha tenido diferentes miembros a lo largo de su historia, pero quizá los más representativos son los que aparecen en este juego. Wolverine, en España más conocido como Lobezno, cuenta con su esqueleto y garras de adamantium como arma principal para defenderse de los enemigos. También es capaz de recuperar su energía con el paso del tiempo. Cyclops, o Cíclope, posee visión de rayos X, un poderoso salto y su sexto sentido para detectar enemigos.

Storm es el único miembro femenino del grupo, pero también uno de los más activos. Esta heroica dama puede controlar las condiciones atmosféricas, además de desenvolverse muy bien debajo del agua. Quizás el miembro menos conocido sea Gambit, que utiliza la energía kinética como arma principal. También cuenta con sus cartas mágicas para derrotar a los villanos.

Casi todas las fases están diseñadas en forma de laberinto a base de plataformas. En la primera únicamente contamos con Spiderman; está es simplemente una fase de prueba en



Gambit , en su primera fase , debe evitar que la gigantesca rueda dentada le atrape.



Storm es la miembro del grupo que se encarga de las misiones submarinas. Su barra de energía la forman burbujas de oxígeno.

Cyclops cuenta con un poderoso rayo láser para defenderse de sus adversarios.

la cual solamente debemos encontrar una serie de minas en un orden determinado. Para ello contamos con su sentido arácnido que indica con una flecha en pantalla la situación de la siguiente mina a recoger.

Tras este nivel podremos acceder al manejo de todos los personajes mediante su selección. Las fases son diferentes para cada super héroe, y es posible desechar alguna de las misiones a llevar a cabo mediante la pulsación del botón SELECT en la fase en curso. Si se desechan dos fases con el mismo personaje, este será despedido del grupo, y no se le podrá controlar de nuevo hasta otra partida.

Con un logrado diseño y animación, el cartucho cuenta con buenos gráficos en todas las fases y personajes. Respecto al sonido, cabe destacar la música de presentación y el sonido entre fases. Un buen juego con el que podrás emular a tus héroes favoritos del cómic.

ANTONIO GREPPI

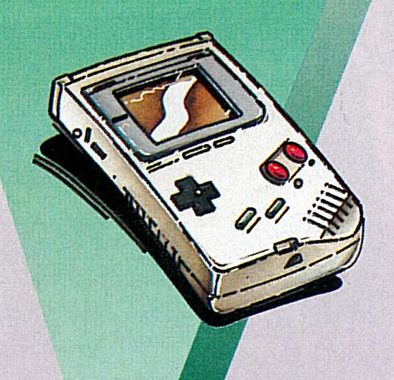
Para sacar ventaja

Aprende rápidamente las habilidades personales de cada héroe, y con ello conseguirás avanzar mucho más en la aventura. En la primera fase, es aconsejable la confección de un mapa para situar correctamente la ubicación de las minas a desactivar.

SPIDERMAN AND THE X-MEN

Interés:	89
Dificultad:	82
Gráficos:	87
Originalidad:	83
Sonido:	85

En pantalla



Game Boy: lucha

WWF SUPERSTARS 2

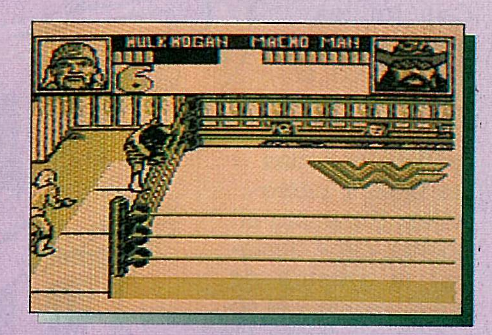
Las estrellas regresan al ring



The Mountie ***levanta a Hulk Hogan por los aires y lo hace caer con todo su peso sobre el ring, como consecuencia de ello perderá parte de su energía.***

El escenario donde se desarrolla el combate puede ser un ruedo abierto o bien puede estar cerrado como una jaula. Si eliges la primera opción, los luchadores no podrán salir del rectángulo; pero si está abierto, éstos podrán pelear al borde de un público que pide buena lucha y acción.

El combate lo gana el primero de los dos contendientes que haga caer exhausto en el ring al contrario y logre inmovilizarlo. Patadas y golpes maestros permitirán a tu jugador practicar llaves que levanten al adversario por los aires para arrojarlo con todo su peso contra el suelo.

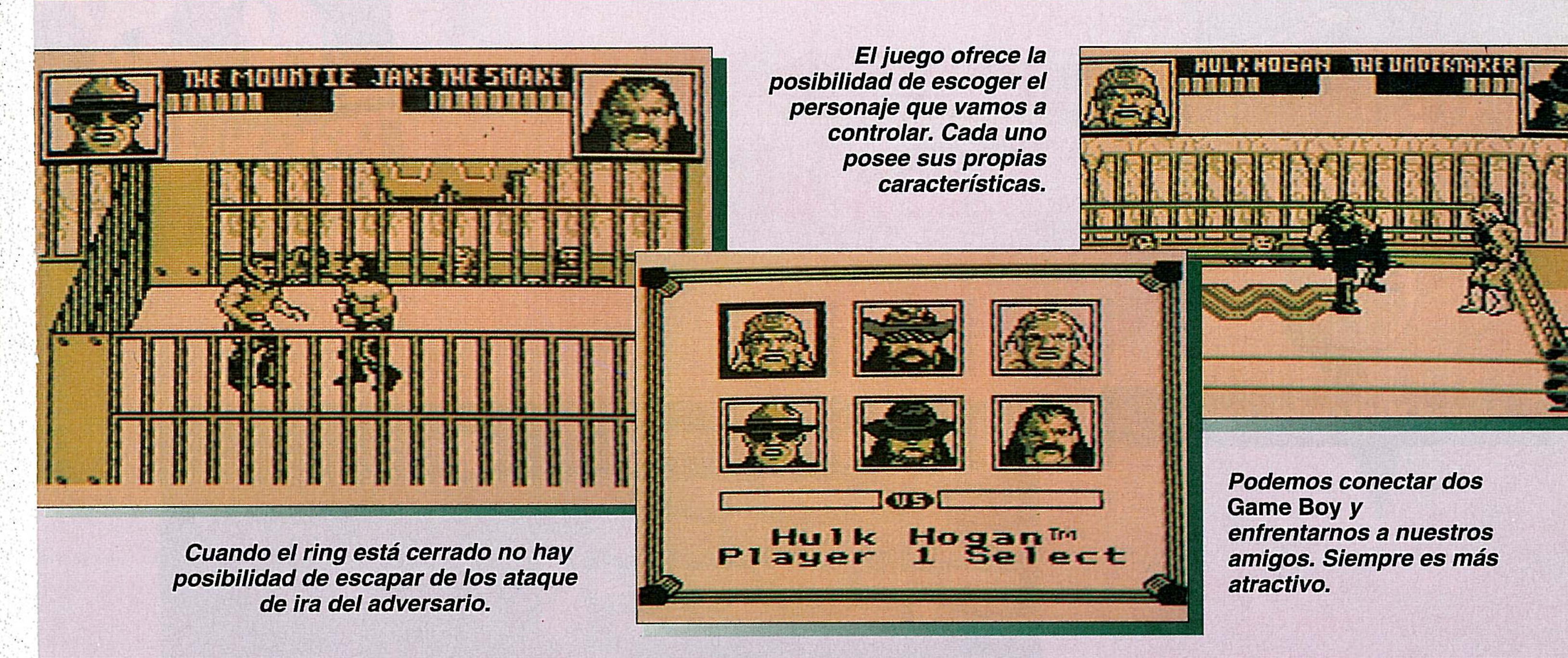


El combate puede llegar a ser más emocionante si los luchadores saltan las vallas de seguridad.

También puede subirse a una esquina del ring para luego lanzarse con toda la fuerza de su cuerpo contra el otro luchador. O bien golpearle una y otra vez cuando esté tendido en la

Para sacar ventaja

Cuando tu héroe haya perdido mucha energía, haz que salte fuera del ring, donde será más fácil esquivar los ataques.
Apretando la tecla SELECT en los primeros instantes del encuentro podrás recuperar toda la energía.
Cuando tu luchador haya caído al suelo y no pueda levantarse, haz que ruede por toda la pista para que el enemigo no salte sobre él.



El juego ofrece la posibilidad de escoger el personaje que vamos a controlar. Cada uno posee sus propias características.

Cuando el ring está cerrado no hay posibilidad de escapar de los ataque de ira del adversario.

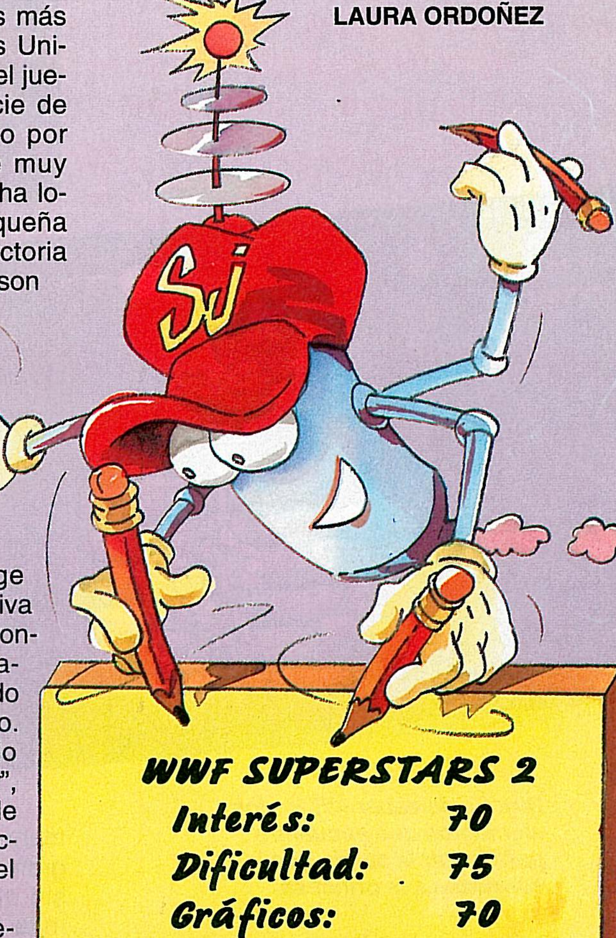
Podemos conectar dos Game Boy y enfrentarnos a nuestros amigos. Siempre es más atractivo.

lona, hasta hacerle perder por completo su energía.
El diseño de los gráficos ha sido concebido para mostrar una panorámica frontal-aérea del ring con un pequeño efecto de scroll. Las melodías que amenizan el combate están basadas en himnos nacionales y funerarios.
Tres campanadas marcan en inicio de la pelea. Como sonido de fondo el público aplaude y se agita en las gradas. Los luchadores cargados de energía, se aproximan hacia el centro de la pista y comienzan a asestarse fuertes puñetazos que, en cierto modo, son fingidos, puesto que nunca llegan a hacer tanto daño como pueda parecer.

Lucha por la victoria, en un ruedo cerrado o abierto, con los personajes más singulares del pressing catch

El *pressing catch* ha llegado a convertirse en uno de los deportes más representativos de los Estados Unidos de América. La dinámica del juego está basada en una especie de "montaje teatral" representado por unos luchadores físicamente muy poderosos. Cada uno de ellos ha logrado confeccionarse una pequeña historia a lo largo de su trayectoria en los rings. Algunos de ellos son defensores del mal y otros tratan de que el bien y la justicia que encarnan salgan intactos al final de la pelea. Así, por ejemplo, Hulk Hogan, la superestrella de éste emblemático deporte, se erige como la figura más representativa del bien, y su golpe maestro consiste en caer sobre su adversario con la pierna estirada cuando éste ha sido derribado al suelo. *The Undertaker,* más conocido en España como "el enterrador", tiene la morbosa costumbre de depositar una flor sobre sus víctimas una vez que ha ganado el combate.
Las características más sobresalientes de cada uno de ellos aparecen en la pantalla una vez que tú y la máquina hayáis decidido quiénes serán los participantes de la lucha.

LAURA ORDOÑEZ



WWF SUPERSTARS 2

Interés:	70
Dificultad:	75
Gráficos:	70
Originalidad:	70
Sonido:	67



En pantalla

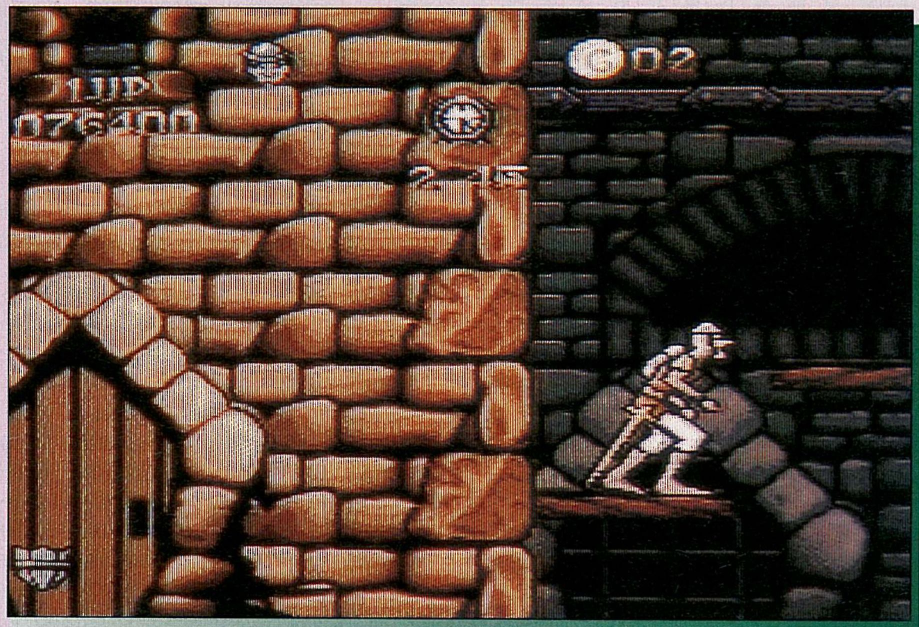


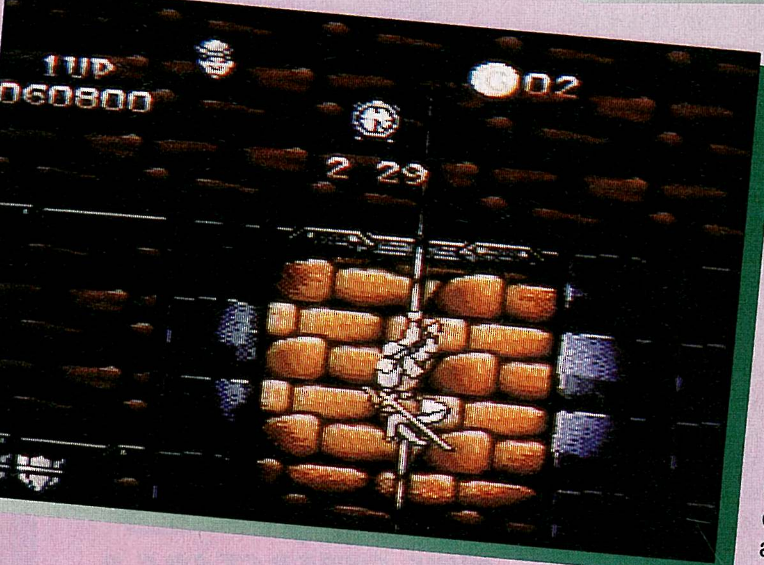
DRAGON'S LAIR

Mata al dragón, libera a la princesa

Super Nintendo: arcade

Dirk el Osado es uno de los guerreros más famosos y audaces que han pasado por nuestras consolas. Sus hazañas han tenido una gran aceptación por parte de los aficionados a los juegos de acción, que han vivido junto a él numerosas aventuras.





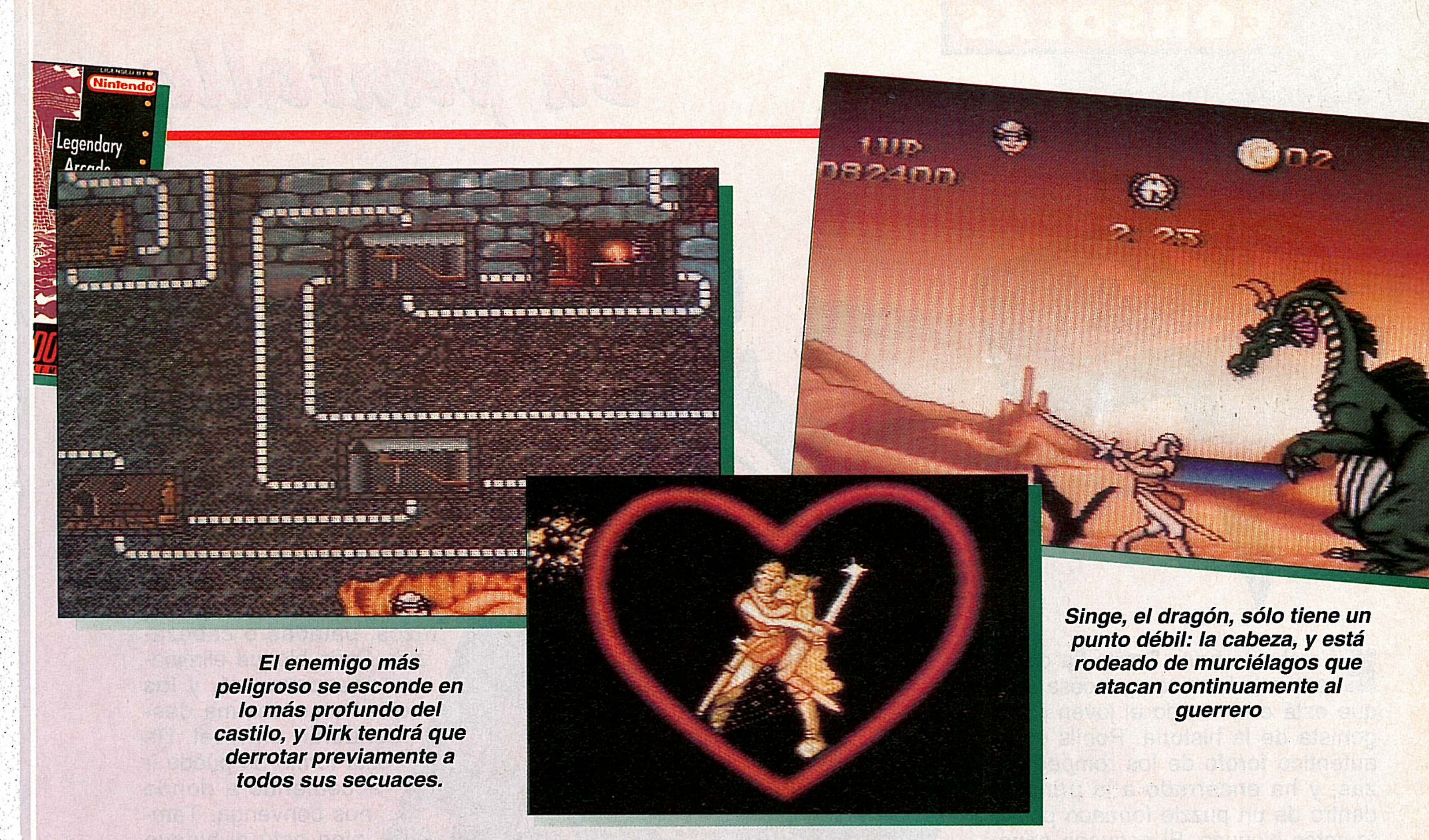
Dirk ha de saber utilizar los elementos que encuentre para hallar la salida que le conduzca a la princesa.

En su primera aparición para ***Super Nintendo***, el intrépido Dirk debe rescatar a su prometida, la princesa Daphne, de las garras de un gigantesco dragón que se esconde en lo más profundo de un castillo lleno de monstruos. Para llevar a cabo con éxito su misión, Dirk dispone de su espada y de algunas armas arrojadizas que puede recoger en su camino. Aunque tienen menos poder que la espada, son de gran utilidad para eliminar enemigos sin arriesgarse demasiado y, además, son ilimitadas.

El castillo tiene más de veinte habitaciones, todas ellas están pobladas de extrañas criaturas y trampas que pueden acabar con la vida de Dirk si no actúa con precaución.

No es necesario atravesar todas las habitaciones para llegar a Daphne, la mayoría dispone de dos salidas, una de ellas lleva a la siguiente habitación y la otra puede llevar a Dirk a habitaciones donde ya ha estado antes o bien a otros lugares innecesarios en su aventura ya que no tienen salida.

Los obstáculos de los que dispone cada cuarto, ponen a prueba constantemente la audacia del famoso guerrero ya que, aunque ningún enemigo es invulnerable a su espada o a sus armas arrojadizas, hay numerosas plataformas que requieren una gran dosis de habilidad y valor para atravesarlas. El protagonista puede ayudarse de las cuerdas que



El enemigo más peligroso se esconde en lo más profundo del castilo, y Dirk tendrá que derrotar previamente a todos sus secuaces.

Singe, el dragón, sólo tiene un punto débil: la cabeza, y está rodeado de murciélagos que atacan continuamente al guerrero

Para sacar ventaja

Los passwords son bastante complicados de usar, Dirk debe colocar en unas tablas numeradas que están bajo el agua, unas bolas de colores en su número correspondiente. A continuación te damos los cuatro passwords necesarios para llegar al final:

Fase 1: bola roja en la tabla 2, bola verde en la tabla 4, la naranja en la tabla 6 y la azul en la tabla 7.
Fase 2: bola verde en la tabla 3, la azul en la tabla 5, la naranja en la tabla 7 y la roja en la tabla 8.
Fase 3: bola azul en la tabla 2, la naranja en la tabla 3, la roja en la tabla 6 y la verde en la tabla 8.
Fase 4: bola azul en la tabla 1, la naranja en la tabla 2, la verde en la tabla 3 y la roja en la tabla 8.

encuentre colgando, de los trampolines y de las tumbonas elásticas para acceder a los lugares más elevados donde se puede ocultar alguna de las salidas.
También puede ser necesario explorar debajo del agua. En estos casos hay que extremar las precauciones, ya que el osado héroe no puede utilizar ninguna de sus armas e, igualmente, puede verse arrastrado hacia el fondo en caso de que no nade con rapidez.
El mayor peligro para nuestro amigo reside en las almenas del castillo donde se encuentran dos monstruos bastante voraces que le impedirán el paso dando lugar a un interesante enfrentamiento. Pero su verdadero reto le espera bajo tierra, en las cavernas. Allí estarán la princesa Daphne y el gigantesco dragón para el duelo final, que sólo es vulnerable en la cabeza y, para vencerle, lo mejor es utilizar las armas arrojadizas, especialmente las dagas.

ALBERTO PASCUAL



Game Gear: arcade

POPILS

Un puzzle para la princesa

El malvado brujo Popils ha capturado a la hermosa princesa de la que está enamorado el joven protagonista de la historia. Popils es un auténtico forofo de los rompecabezas, y ha encerrado a la princesa dentro de un puzzle formado por diferentes bloques. El pequeño príncipe tiene que destruir los bloques en el orden correcto para encontrar a su enamorada o hacer que ella le encuentre a él.

El programa posee diferentes opciones. Está el juego normal, en el que se actúa con los rompecabezas ya preparados (un total de cien pantallas); el mapa editor, que permite crear los puzzles que se quiera, y el juego editado, bien con un mapa dado o bien con otro que se reciba vía el cable de enlace *Gear-a-Gear.*

En las diferentes pantallas por la que ha de pasar el protagonista, nos encontraremos con numerosos bloques y personajes que le pondrán bastante difícil finalizar con éxito su objetivo.

El bloque normal se puede destruir a base de puñetazos, patadas o cabezazos. Cada bloque eliminado desaparecerá, y los que están encima descenderán un nivel. De esta forma se puede ir accediendo a donde nos convenga. También está el bloque dorado, que no se puede destruir, y el bloque puntiagudo, que se puede destruir, aunque si la princesa o el príncipe caen encima de él, morirán.

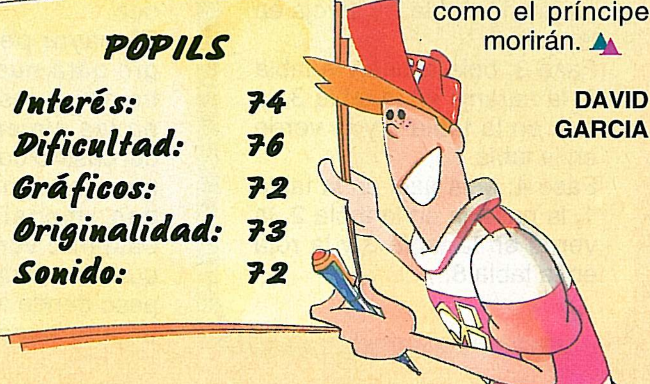
Las puertas transportadoras pueden ser usadas tanto por el pequeño príncipe como por sus enemigos. Estos accesos tienen distinta forma y, al entrar por una de ellas, se saldrá por otra idéntica. Los enemigos que encontrará nuestro protagonista son una especie de animalillos, redondos y de color verde, además de los vampiros. Ninguno de ellos puede ser destruido directamente por el príncipe, y, en el caso en el que tocaran a los jóvenes enamorados, tanto la princesa como el príncipe morirán.

DAVID GARCIA

En algunas pantallas hay enemigos que debes eliminar antes de rescatar a la princesa; pero ten cuidado con ellos: no son inofensivos.

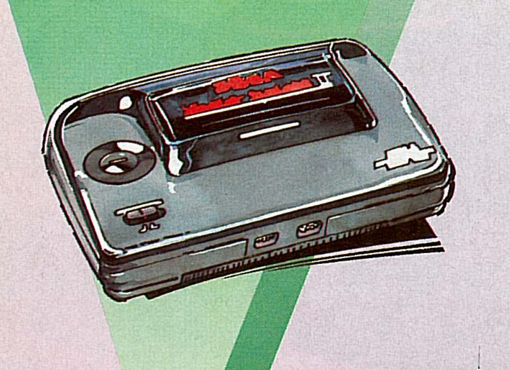


En el primer laberinto, el príncipe debe resolver el rompecabezas para llegar hasta su amada.



POPILS	
Interés:	74
Dificultad:	76
Gráficos:	72
Originalidad:	73
Sonido:	72

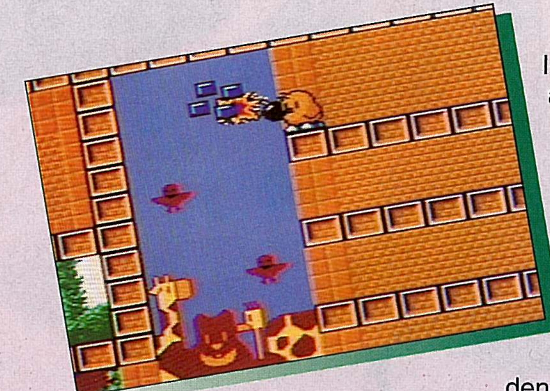
En pantalla



Master System: arcade

THE NEWZELAND STORY

Rescate en el Zoológico



Sega nos presenta uno de los juegos más divertidos, entretenidos y llenos de acción de la ***Master System***. Una foca gigantesca ha raptado a todos los pollos del hasta entonces tranquilo y maravilloso zoo de Nueva Zelanda, bueno, no a todos, uno de ellos ha conseguido escapar del enorme saco en que la malvada foca los había encerrado.
Pero nuestro joven protagonista se siente muy triste y solo sin la presencia de sus pequeños amigos.
La misión de Tiki, que así es como se llama el pollito, está muy clara: tiene que recorrerse todo el zoológico de cabo a rabo para salvar uno por uno a sus Compañeros. Está solo, desamparado y es demasiado pequeño para enfrentarse con enemigos grandes y fuertes, pero Tiki es muy valiente y lo va a intentar con todas sus fuerzas.
El juego consta de cinco etapas y, para finalizar cada una de ellas con éxito, se tienen que superar cuatro fases que se desarrollan por distintos lugares del zoológico.
Al llegar al final de cada etapa, nuestro pequeño aventurero se enfrenta con animales muy peligrosos y grandes tales como una ballena gigante o una tortuga enorme.
El pequeño Tiki cuenta al principio de la partida con un arco con el que dispara flechas para poder acabar con sus enemigos, pero ésta no es el único arma del que va disponer nuestro protagonista. A lo largo de la aventura va ir recogiendo otras más efectivas que la anterior. Se va encontrar con pistolas-láser y con bolas energéticas que permitirán acabar mucho más rápido con los enemigos, sobre todo, con los que aparecen al final de cada etapa.
Tiki va a tener que pasar por numerosos lugares para rescatar a sus amigos, como por ejemplo las enormes piscinas del zoológico de Nueva Zelanda. Al sumergirse en alguna de ellas, aparecerá en la parte superior de la pantalla una barra de energía que irá disminuyendo constantemente, por lo que habrá que estar muy atento para llegar a algún sitio donde el valiente pollito pueda recuperar el oxígeno perdido antes de que este se le agote, ya que si no, Tiki se ahogará y perderá una vida.
En el juego hay algunas fases en la que es necesario volar si se quiere llegar al final de la misma. Para poder hacerlo, Tiki tiene que eliminar a los enemigos que aparecerán montados en patos y otros tipos de personajes y objetos voladores.
Sus enemigos también pueden volar y si les dispara, matará a los objetos que los transportan y será imposible realizar su vuelo. Una vez aniquilado el adversario, el transporte volador en el que se encontraba quedará quieto y en espera de que alguien se suba en él. Tiki deberá dar un pequeño salto encima del objeto o animal volador y dirigirse hacia el rescate de sus amigos.
Cada vez que se elimine a un enemigo, este se transformará en una sabrosa fruta que Tiki deberá ir recogiendo, ya que esto le va a proporcionar puntos que le serán de mucha utilidad, debido que al llegar a una determinada cifra obtendrá una nueva vida.
En definitiva, un divertidísimo juego que cuenta con unos Gráficos y un sonido más que aceptables.

DAVID GARCIA.

Para sacar ventaja

En ocasiones, te encontrarás con flechas grandes de color rojo. Si disparas contínuamente contra algunas de ellas, podrás pasar a niveles más avanzados sin necesidad de tener que atravesar todas las fases.

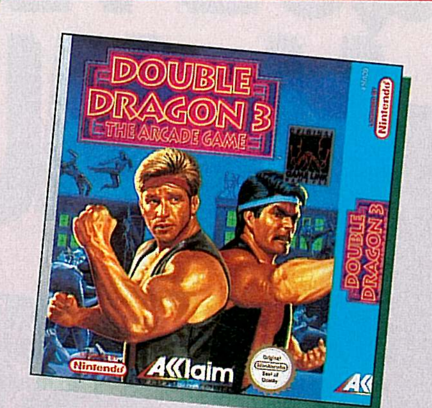
THE NEWZELAND STORY

Interés:	88
Dificultad:	84
Gráficos:	85
Originalidad:	87
Sonido:	83



5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.
El archifamoso Snoopy vuelve a hacer de las suyas. ¡Por arte de magia!.
SNOOPY'S MAGIC SHOW
KEMCO
GAME BOY
HUDSON'S ADVENTURE Island
En un archipié habitado por monstruos prehistóricos secuestrada princesa Tin ¡Sálvala!
HUDSON SOFT
TOHO CO., LTD.
GODZILLA
¡Si rescatas al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine, eres un monstruo!
SPANKY'S QUEST
TAITO
¡Monada total! El simpático Spanky necesita tu ayuda para liberar al mundo de la malvada Morticia.
THE ADVENTURES OF STAR SAVER
Invasores alienígenas planean atacar la Tierra. Sólo tú puedes detenerles.
Nintendo





DOUBLE DRAGON 3

En busca de las piedras Rosetta

Game Boy: arcade

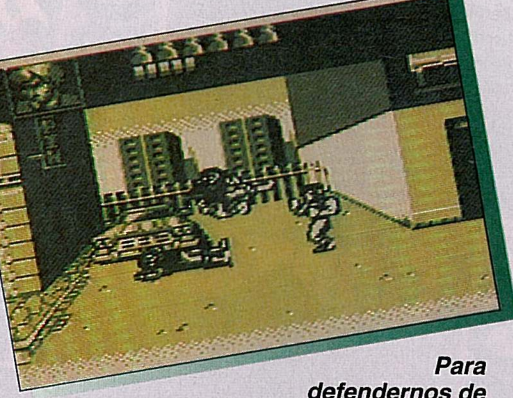
Billy y Jimmy Lee, conocidos expertos en las artes marciales, se enfrentan a su tercera aventura en la pequeña consola *GAME BOY*. En esta ocasión, su objetivo es localizar las tres piedras de Rosetta. Para encontrarlas, deben recorrer medio mundo guiados por su maestro, Hiruko, y con ellas lograrán desterrar, de una vez por todas, el mal del planeta Tierra.

Estados Unidos, China, Japón, Italia y Egipto son los países a visitar si queremos localizar las piedras. En estas naciones, Billy y Jimmy se enfrentarán a cientos de enemigos, entre ellos, macarras, karatekas, momias, gladiadores, ninjas y diversos seres demoniacos.

Para repeler sus ataques contamos con nuestros poderosos puños, y una amplia gama de golpes de pie. La patada circular es la única que se ejecuta desde el suelo, pero en el aire las podemos dar largas, con giro, y emplear otra serie de trucos aprendidos tras numerosas y duras peleas.

El cartucho cuenta con buenos gráficos, sobre todo en las escenas de presentación. La música y efectos sonoros son acordes con otros juegos de este tipo. El programa tiene bastante dificultad, pero permite la participación de dos jugadores, lo que atenúa este inconveniente.

ANTONIO GREPPI



Para defendernos de los enemigos contamos con nuestros puños y una poderosa gama de patadas. Destaca sobre todo la patada en salto.

BILLY AND JIMMY WENT ON A JOURNEY TO COMPLETE THEIR MARTIAL ARTS.



Debemos recorrer todo el mundo para encontrar las tres piedras Rosetta.

Para sacar ventaja

Contra los difíciles enemigos de final de fase, la mejor táctica para derrotarles es darles un único golpe, y alejarse antes de que descarguen el suyo. Visita las tiendas de armas frecuentemente. Cuando derrotas a varios enemigos el juego te da una o más monedas.

DOUBLE DRAGON 3

Interés:	82
Dificultad:	87
Gráficos:	84
Originalidad:	71
Sonido:	83



- Elige tú el nivel
- Salta mas alto
- Golpea mas fuerte
- Vidas infinitas
- Invencible
- Mas velocidad
- Potencia más de 100 videojuegos

POR SOLO 6.500 pts.

GAME GENIE

Este es el Game Genie sólo para Nintendo Nes

Game Genie en tu consola

Famosa

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS

NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA I



Super Nintendo: deportivo

SUPER MARIO KART

Mario ya tiene carné



Suponemos que a Mario también le gustará conducir un fórmula 1 por los mejores circuitos del mundo. Pero, de momento, se divierte más en una pista de karts junto a sus amigos gracias a un juego que combina los atractivos de la alta competición con el entretenimiento de los coches de choque, sin que se pierda el atractivo de los últimos hallazgos de la serie que tiene como protagonista a la mascota de Nintendo.





Podrás elegir uno de los ocho personajes más característicos del mundo de Mario

No le falta de nada a **SUPER MARIO KART** para que lo tengamos como juego de cabecera durante mucho tiempo. Se pueden elegir distintos circuitos y varios sistemas de competición, aparte de la habitual opción de entrenamiento. Por si fuera poco, permite que escojamos la posibilidad de un jugador contra otro hasta que echemos a nuestro contrincante fuera de la pista.

Se podía pensar que un juego de karts no tiene la velocidad de los grandes prototipos, pero eso no es cierto en este caso. El riesgo de la alta competición también está asegurado, y si competimos con los vehículos más potentes, nuestras posibilidades de victoria son mínimas a no ser que nos entreguemos a un duro entrenamiento. Claro que, para eso, contamos con una serie de ventajas que se les niegan al resto de los pilotos.

Una parte de cada circuito está llena de interrogaciones. Al pasar sobre ellas, podemos utilizar la opción secreta que hayamos conseguido. Hay de todo para derrotar a nuestros contrarios: misiles -si consigues alguna concha-, invisibilidad, salto prodigioso o más velocidad que tus competidores.

Los creadores de este programa han cogido las características más usuales de los juegos que tienen a Mario como protagonista y los han metido en una batidora junto a sus personajes y dibujos más característicos. Para que no faltase de nada, han añadido un juego completo de velocidad y la diversión de una pista de coches de choque; después, han pulsado el botón de mezcla para condensarlos en un juego atractivo y al alcance de todos.

La primera visión es que Mario debe de sentirse un poco agobiado a los mandos de su vehículo. Un personaje de su envergadura física metido en un kart, resulta ligeramente extraño. A los pocos segundos nos olvidamos de esa compresión y disfrutamos de un programa cuyas máximas pretensiones son las de entretener por encima de todo.

Al principio, puedes escoger entre los habituales personajes de la casa: Mario, Luigi, Princesa, Donkey Kong



Parrilla de salida: Las monedas para la velocidad dependen de tu posición.

Jr., Yoshi, Bowser, Toad y Koopa Troopa. Cada uno de ellos tiene unas características determinadas con las que pueden sembrar el pánico entre sus oponentes.
Seguro que, a partir de este momento, te lanzarás a la pista. Si lo haces, descubrirás paulatinamente un montón de posibilidades, desde recoger monedas para incrementar tu velocidad, hasta la utilización de los ítems que, de uno en uno, podrás utilizar contra tus adversarios. No parece, a simple vista, un modo muy limpio de victoria, pero es la más inteligente. Otro detalle: los cinco mejores tiempos en cada circuito quedan grabados. Es de agradecer en una consola.

MERCHE GARCIA

En el modo batalla, tendrás que destruir los tres globos de tu oponente antes de que pierdas los tuyos. Cada circuito tiene distintas características y los personajes se defienden mejor en uno u otro,

Para sacar ventaja

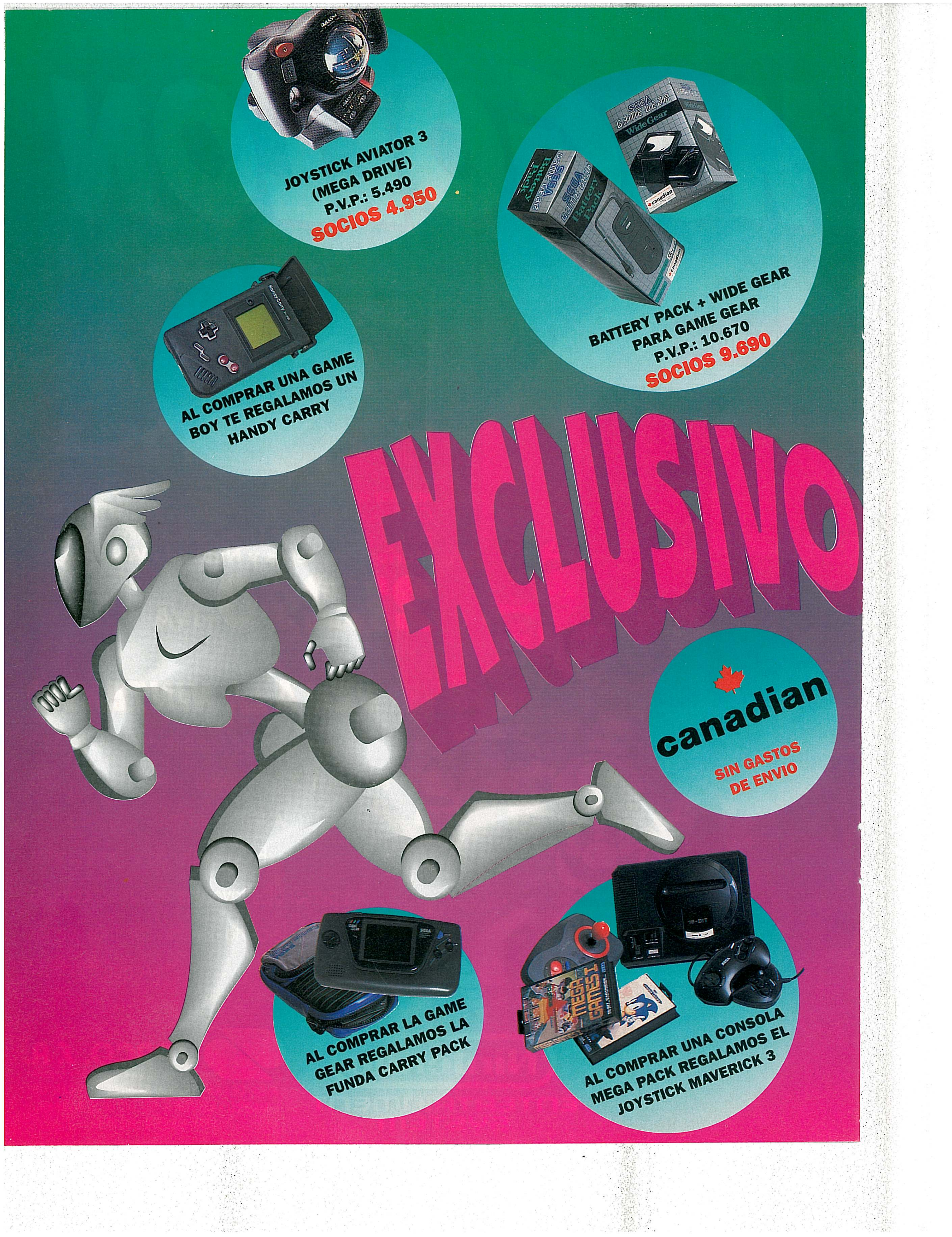
Instrucciones como las de **SUPER MARIO KART** hacen difícil esta sección. Son casi perfectas e incluyen una selección de trucos imprescindibles para dominar el juego. No obstante, recordamos la necesidad de dominar el derrape para no perder monedas y, con ello, velocidad. Recuerda que con esta opción, primero darás un salto y, desde ese momento, no debes de perder el dominio del coche.
Si quieres participar en el trofeo especial, debes derrotar a todos tus adversarios en la categoría de 100cc. Elige el conductor que mejor se adapte a tu estilo de conducir. Koopa Troopa y Toad son los mejores al principio. Más adelante, podrás sentirte más seguro con los "pesados" Bowser y Donkey Kong Jr., o con los "ligeros" Princesa y Yoshi.
Entrena mucho y no te desesperes. Cuando sepas utilizar tus recursos y te acostumbres a las malas artes de los contrarios, mayor placer encontrarás en el juego.

SUPERMARIO KAR

Interés:	92
Dificultad:	82
Gráficos:	84
Originalidad:	90
Sonido:	80


VEN AL
Más de 70 millones de videoconsolas vendidas
NES CONTROL DECK
Consola + 1 mando.
8.600+IVA
NES CONTROL DECK MARIO
Consola + 1 mando +
1 juego: Super Mario Bros.
11.990+IVA
CONSOLA NES 001
Consola + 2 mandos.
9.300+IVA
NES ACTION SET
Consola + 2 mandos + Vídeo-pistola Zapper +
2 juegos: Super Mario Bros y Duck Hunt.
16.900+IVA
CONTROL DECK
VERSION ESPAÑOLA / SPANISH VERSION
¡EL MAYOR RETO EN VIDEOJUEGOS JAMAS DISEÑADO!
Nintendo
Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
POWER
RESET
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
ENTERTAINMENT SYSTEM™
ACTION SET
VERSION ESPAÑOLA/SPANISH VERSION
SUPER MARIO BROS.

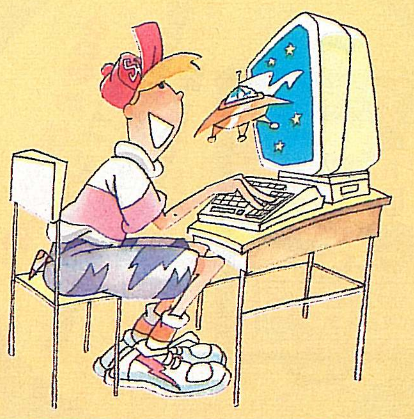

MOGOLLON
en todo el mundo
NES SUPER SET
Consola + Nes four score (adaptador para 4 jugadores) + 4 mandos + 3 juegos: Super Mario Bros, Tetris y Nintendo World Cup.
21.290 +IVA
VEN A LA NINTENDO
Hay mogollón de posibilidades para entrar en acción. 5 packs para que elijas a tu gusto.
A un precio que mola mogollón.
En la Nintendo estamos todos.
Tus personajes favoritos. Todos tus colegas.
Es, de lejos, la consola con más juegos.
¿A qué esperas?.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45


JOYSTICK AVIATOR 3
(MEGA DRIVE)
P.V.P.: 5.490
SOCIOS 4.950
BATTERY PACK + WIDE GEAR
PARA GAME GEAR
P.V.P.: 10.670
SOCIOS 9.690
AL COMPRAR UNA GAME
BOY TE REGALAMOS UN
HANDY CARRY
EXCLUSIVO
canadian
SIN GASTOS
DE ENVIO
AL COMPRAR LA GAME
GEAR REGALAMOS LA
FUNDA CARRY PACK
AL COMPRAR UNA CONSOLA
MEGA PACK REGALAMOS EL
JOYSTICK MAVERICK 3



SOCIOS
PRO PAD JOYSTICK
SUPERNINTENDO
P.V.P.: 3.390
SOCIOS 2.890
ACCION REPLAY
MEGADRIVE/SUPERNINTENDO
P.V.P.: 11.500
SOCIOS 9.900
PRO-1 PROFESSIONAL JOYSTICK
PRO 1 JOYSTICK MEGADRIVE
P.V.P.: 3.875
SOCIOS 2.995
LYNX
ATARI LYNX + 2 JUEGOS
P.V.P.: 21.700
SOCIOS 17.900
AMIGA
AMIGA 500
P.V.P.: 45.650
SOCIOS 39.900
MAIL VxC
VENTA POR CORREO
SIN GASTOS
DE ENVIO
OFERTAS SOCIO VALIDAS PARA ENERO

Los súper del mes





canadian HIT CONSOLAS



MASTER SYSTEM

1. SONIC 2 ↑
2. ALIEN 3 ↑
3. NEW ZEALAND HISTORY ↑
4. ASTERIX ↑
5. TERMINATOR ↓

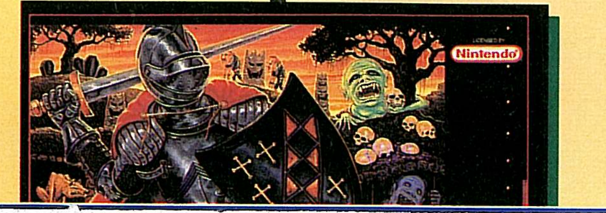
ATARI LYNX



1. BATMAN RETURNS ↑
2. NINJA ↑
3. CHIP CHALLENGE ↑
4. TOKI ↓
5. VIKING CHILD ↑

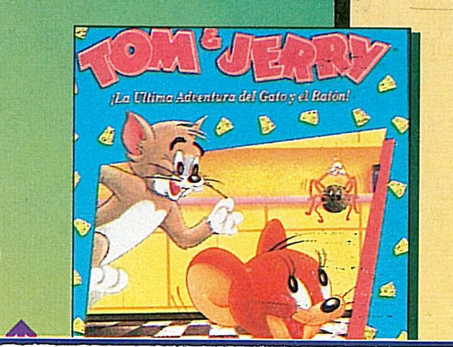
SUPER NINTENDO

1. STREET FIGHTER II =
2. SUPER MARIO KART ↑
3. SUPER GHOULS AND GHOSTS ↑

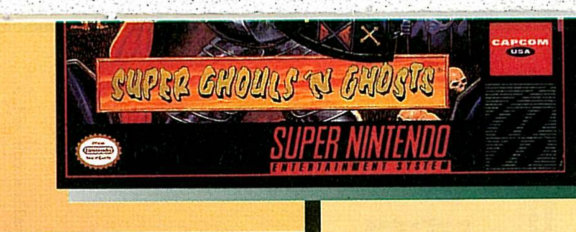


NINTENDO

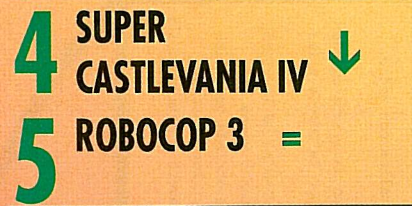
1. SUPER MARIO BROS. 3 =
2. THE FLINTSTONES ↑
3. TOM & JERRY ↑



4 SUPER CASTLEVANIA IV ↓
5 ROBOCOP 3 =



4 THE SIMPSONS 2 ↑
5 DOUBLE DRAGON 3 ↓



GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND =
2 ROGER RABBIT ↑
3 MARIO & YOSHI ↑
4 TRACK & FIELD ↑
5 TINY TOONS ↑

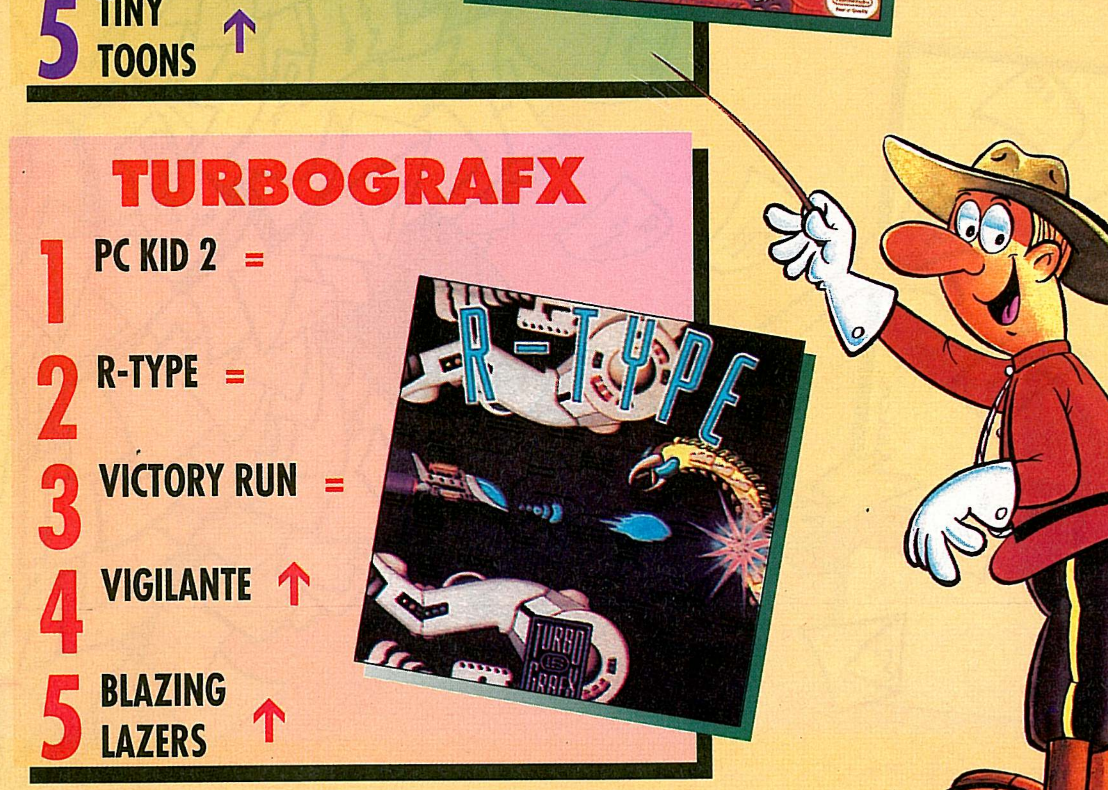
MEGA DRIVE

1 SONIC 2 ↑
2 TAZMANIA ↑
3 STEEL EMPIRE ↑
4 ARCH RIVALS ↑
5 TERMINATOR ↓



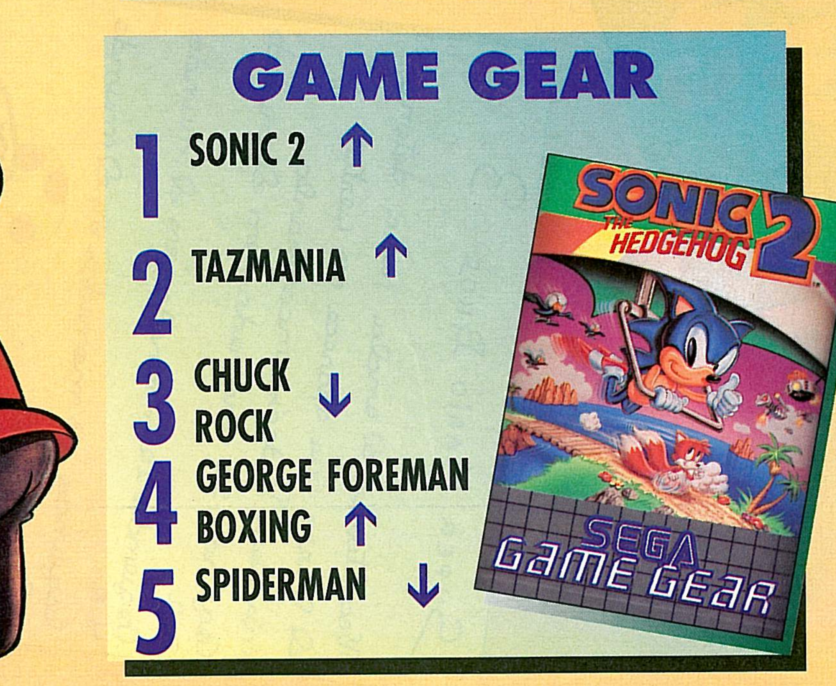
TURBOGRAFX

1 PC KID 2 =
2 R-TYPE =
3 VICTORY RUN =
4 VIGILANTE ↑
5 BLAZING LAZERS ↑

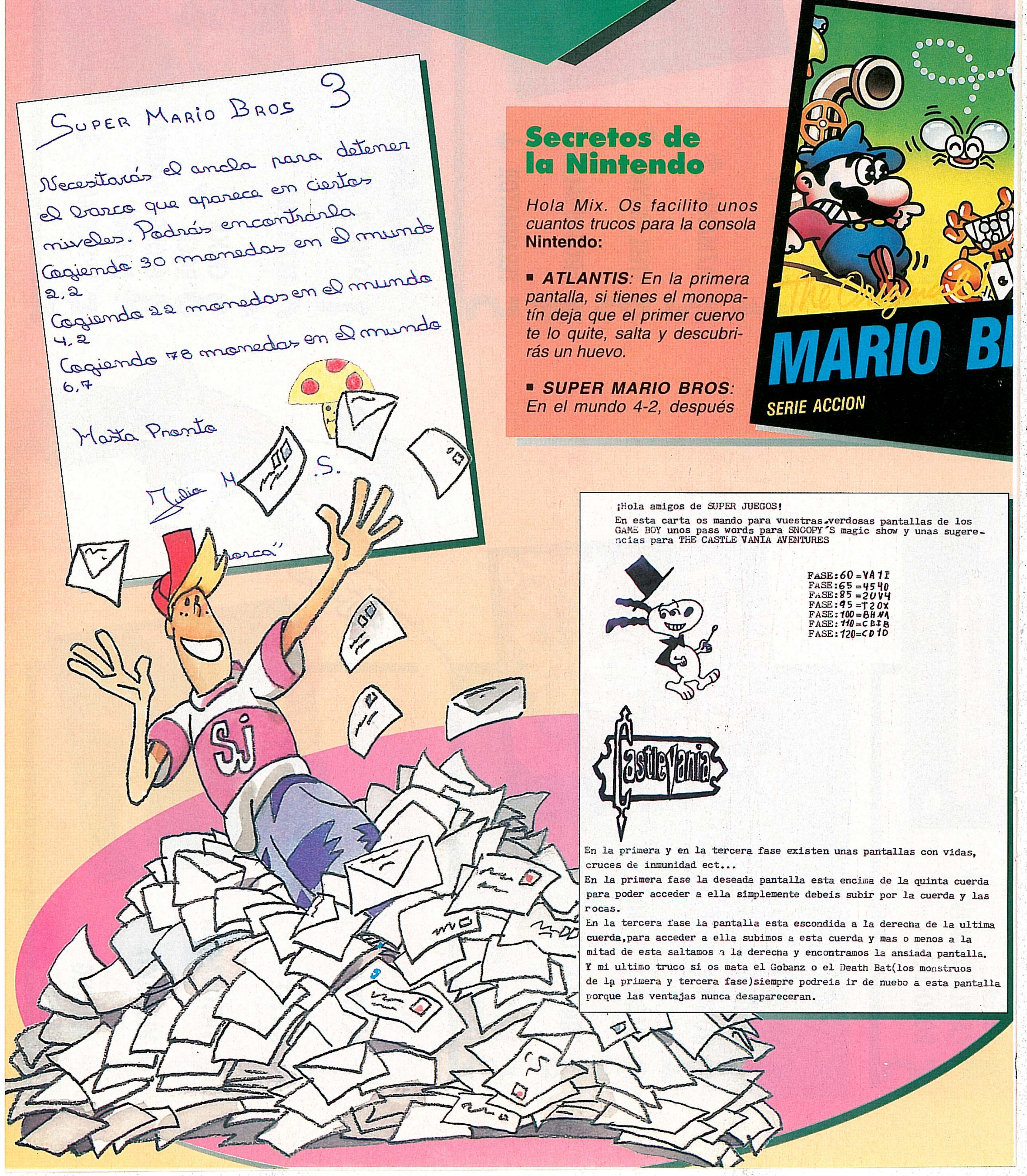


GAME GEAR

1 SONIC 2 ↑
2 TAZMANIA ↑
3 CHUCK ROCK ↓
4 GEORGE FOREMAN BOXING ↑
5 SPIDERMAN ↓



Tú me cuentas



SUPER MARIO BROS 3

Necesitarás el ancla para detener el barco que aparece en ciertos niveles. Podrás encontrarla

Cogiendo 30 monedas en el mundo 2, 2

Cogiendo 22 monedas en el mundo 4, 2

Cogiendo 78 monedas en el mundo 6, 7

Hasta Pronto

Julio M .S.

orca"

Secretos de la Nintendo

Hola Mix. Os facilito unos cuantos trucos para la consola **Nintendo:**

- ***ATLANTIS****: En la primera pantalla, si tienes el monopatín deja que el primer cuervo te lo quite, salta y descubrirás un huevo.*
- ***SUPER MARIO BROS****: En el mundo 4-2, después*

¡Hola amigos de SUPER JUEGOS!

En esta carta os mando para vuestras verdosas pantallas de los GAME BOY unos pass words para SNOOPY´S magic show y unas sugerencias para THE CASTLE VANIA AVENTURES

FASE:60 =VA1I
FASE:65 =4540
FASE:85 =2UV4
FASE:95 =T20X
FASE:100=BHNA
FASE:110=CBIB
FASE:120=CD1D

Castlevania

En la primera y en la tercera fase existen unas pantallas con vidas, cruces de inmunidad ect...

En la primera fase la deseada pantalla esta encima de la quinta cuerda para poder acceder a ella simplemente debeis subir por la cuerda y las rocas.

En la tercera fase la pantalla esta escondida a la derecha de la ultima cuerda,para acceder a ella subimos a esta cuerda y mas o menos a la mitad de esta saltamos a la derecha y encontramos la ansiada pantalla.

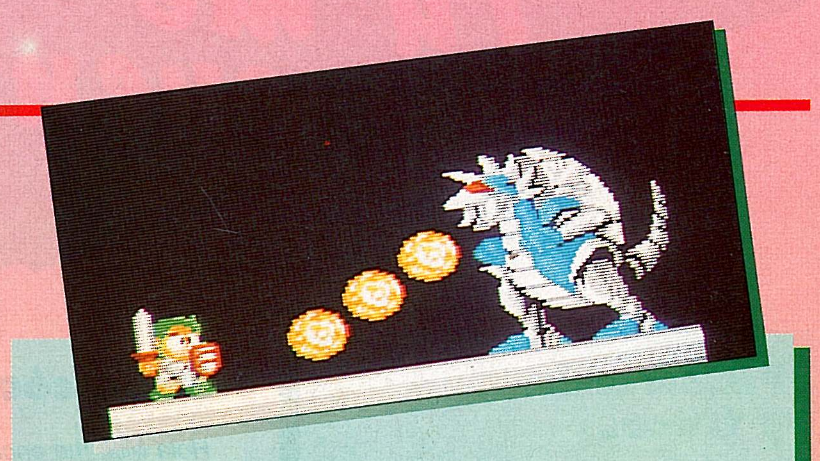
Y mi ultimo truco si os mata el Gobanz o el Death Bat(los monstruos de la primera y tercera fase)siempre podreis ir de nuebo a esta pantalla porque las ventajas nunca desapareceran.



del primer salto con ascensor, hay tres bloques un poco más bajos.
El primero de la derecha es una enredadera que te llevará al mundo 8. Para subir hay que dar a dos bloques secretos que están debajo de los dos primeros bloques de la derecha.

- **SOCCER 2**: Claves para llegar a la final: con los azules 4158477; con los blancos 7464111.

Oscar Fernández García (León)



Game Gear en acción

Hola Mix: aquí te mando algunos trucos para el ***WONDER BOY 3:***
Al matar al dragón Mecha (ocho toques), te saldrán una llamita y unas monedas. Ponte en el lado izquierdo de la pantalla y ve de un lado a otro, pues de lo contrario te tocará la llama y te convertirás en un dragón, que se defenderá echando fuego por la boca. Al llegar a un pueblecito llamado Alsedo, vé hacia atrás y verás una casa con dos puertas, ponte exactamente en medio de las dos, donde aparecerá un mago. Si tienes bastante dinero, pon la mano en el primer título donde pone "potion", presiona el botón dos y comprarás varias pociones. Cada una de ellas equivale a una continuación. Para matar a una nube, dale al start. Aparecerán unas cajas, pon la mano que hay en la pantalla donde hay un rayo, dándole de nuevo a start. Agáchate y presiona el botón dos. Matarás a la nube. Para matar al segundo dragón del juego salta, presiona el botón dos y, cuando no llegues a la cabeza, agáchate.

Hugo Israel (Albacete)

Fáciles consejos para Amiga

Hola soy Marcos, me gusta vuestra revista. Os escribo para proporcionaros una serie de trucos para **Amiga:**

- ***PIPEMANIA****: Estos son los códigos:* (Ball, Blod, Wild, Dock, Grip, Tick, Ooze).
- ***PREDATOR 2****: Presiona pausa y escribe* "You're one ugly mother". *Conseguirás vidas infinitas.*
- ***PACLAND****: Cuando el juego haya cargado escribir* "Avalon".

Esto es todo. Un saludo.

Marcos Garrido González (Málaga)



Tú me cuentas

Passwords y trucos

*Hola amigos de Super Juegos, tengo un **PC** y aquí os ofrezco varios passwords y trucos:*

- ***TITUS THE FOX**: En la tercera fase, tenéis que ir siempre que podáis a la derecha. Conseguís el candado y os agacháis encima de la alcantarilla. Más tarde, se debe coger el trampolín y utilizarlo para subir al segundo piso; después, llegar al tercero saltando. Pasaros el primer agujero y en el segundo os tiráis. Caminar agachados y tirar todas las cajas, permaneciendo agachados en la esquina. Conseguiréis bastantes puntos.*

- ***VIKING THE CHILD**: Estos son los* passwords: NUGGETS, REDDWARF, BUSTFOOT.

- ***SIMPSON VS SPACE MUTANTS**: Comprar la llave normal, retroceder e ir probándola en cada puerta. De este modo, se avanza bastante en la pantalla. Adiós colegas.*

Victor Gaspar Vera (Barcelona)

Buen cóctel

*Hola Mix, me encanta vuestra revista. Aquí os envío algunos trucos para **PC** y **Amiga**:*

Para **PC:**

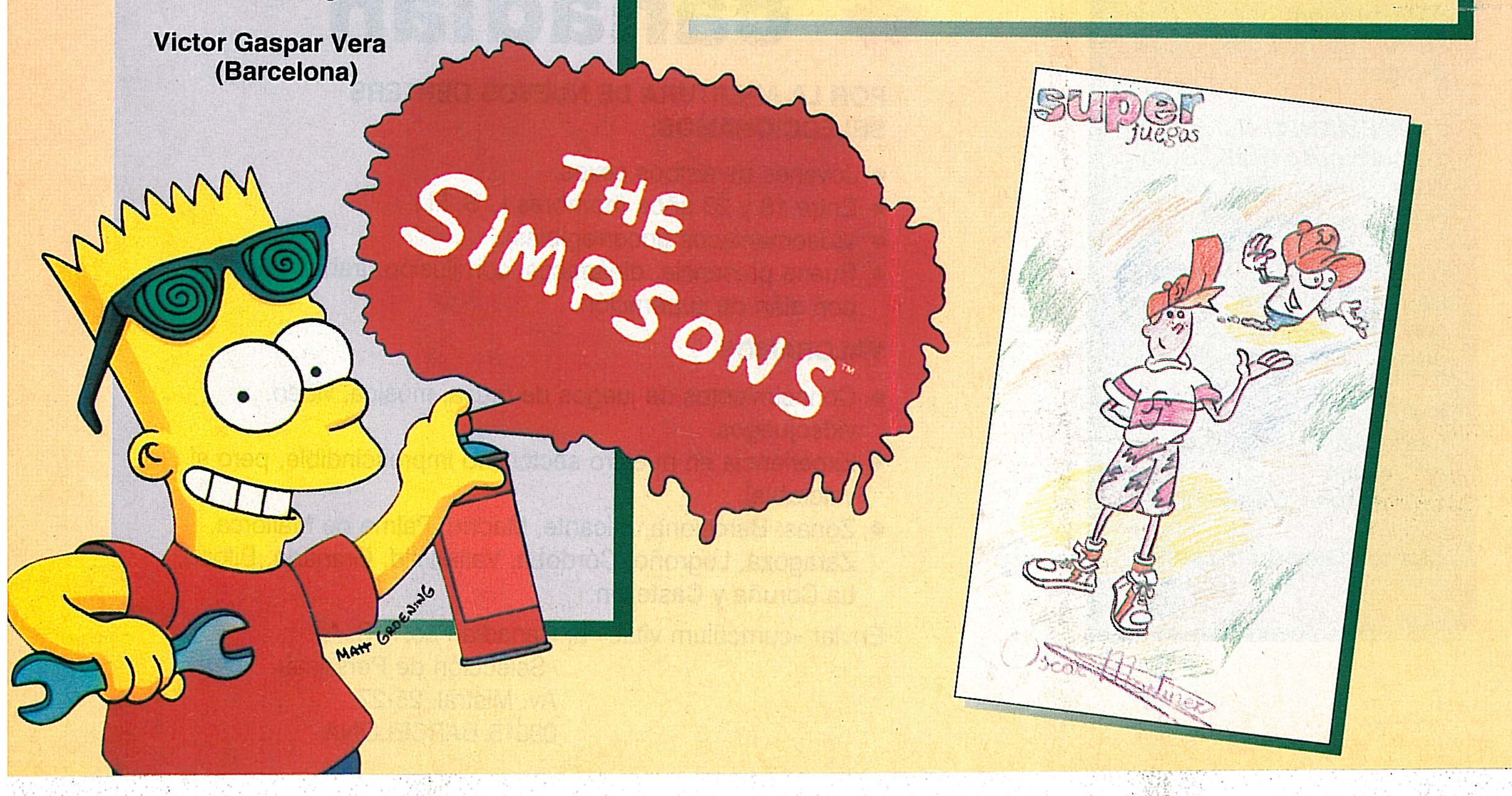
- ***SOL NEGRO**: Presionando la tecla* F9, *se obtendrán vidas infinitas. La clave de la segunda pantalla es 2414520*
- ***GOODY**: La clave para abrir la caja fuerte es 1354942169580*

F19 sf: *Para volver a completar el armamento, pulsa las teclas* Alt *y* R *a la vez.*

Para **Amiga:**

- ***P-47:** Escribe en la tabla de records "zebedee" y verás que sorpresa cuando teclees* F1 *o* F2.
- ***ARKANAOID 2:** En la pantalla de presentación pon magenta y pulsa la letra* s.
- ***ROBOCOP**: Para ser invencible teclea en pausa* "Best kept secret".
- ***VIGILANTE**: escribe* "Green Crystal" *en la tabla de records y si pulsas* F1 *conseguirás una vida extra y con* F8 *pasarás de nivel.*
- ***REGRESO AL FUTURO 2**: Si quieres vidas infinitas escribe en pausa* "The only neat thing to do".

Alfonso Lozano Marín (Barcelona)




The Disney Animation studio
Con AnImation Studio, puedes descubrir qué emocionante es crear tus propias animaciones 2-D usando las técnicas exclusivas características del estilo de animación Disney. La técnica "piel de cebolla" te permite ver el cel en el que estas trabajando así como las tres anteriores. Edita tus animaciones controlando el orden de las secuencias y el tiempo de visualización de cada cel. Aprende técnicas clásicas de animación tales como "Strech" o "Squash", "Arco de Movimiento" y más. Añade color a tus animaciones en VGA, MCGA, EGA, CGA , Tandy y dales el toque final con efectos de sonido...¡ANIMATION STUDIO es un programa de posibilidades ilimitadas!
Disponible en PC y Amiga.
Disney PRESENTS
Produced by Silent Software, Inc.
and Walt Disney Computer, Inc.
Designed by Reichart Von Wolfsheild.
Written by Leo Schwab.
© The Walt Disney Company.
Disney SOFTWARE
SILENT SOFTWARE INC
DISTRIBUIDO POR:
INFOGRAMES
&
ERBE
SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID

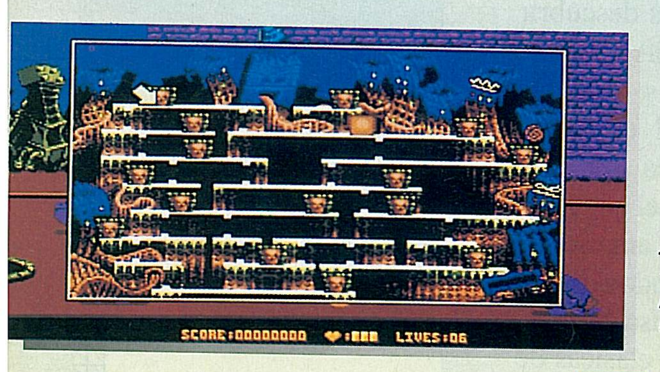
A examen

ORDENADORES

COOL WORLD

Bajo el hechizo de Kim Basinger

Mientras se encontraba publicando su último cómic, Harris ha creado, sin darse cuenta, un universo paralelo habitado por personajes de cómic, conocidos como doodles. Estos están utilizando los puntos de conexión entre el mundo inanimado y el mundo real para transportar objetos de un lado a otro, lo que está perturbando seriamente el equilibrio cósmico.



En cualquier momento del juego puede consultarse el mapa, donde aparecen los puntos de unión entre el mundo animado y el real.

El resultado directo de estas acciones podría ser la desintegración total del Universo. Pero Harris no está dispuesto a permitirlo y decide utilizar los puntos de unión entre los dos mundos para devolver los objetos a sus lugares legítimos.
Por si esto fuera poco, existe un peligro adicional, se trata de la despampanante Holli. La rubia vampiresa doodle abriga una secreta esperanza: convertirse en una mujer de carne y hueso y poder así conseguir a Harris. Para ello ha conseguido seducirle por medio de mensajes engañosos que le transmiten sus sicarios al comienzo de cada uno de los dieciséis niveles.
Cuando comienza el juego, nuestro protagonista debe recorrer las calles del mundo inanimado para perturbarlas, disparando a los doodles y acumulando



sesenta monedas para, mediante el soborno, conseguir atravesar la puerta del club Slash.
En el nivel propiamente dicho, los doodles están moviendo los objetos del mundo real al inanimado y, si no se les detiene antes de que transcurra el tiempo, el Universo puede explotar. En cada nivel los pequeños adversarios tratarán de entrar en el mundo real y, en el caso de conseguirlo, empujarán todos los objetos que puedan al mundo inanimado para crear un desequilibrio.
Lógicamente, cuantos más doodles pasen al mundo real, más objetos serán capaces de empujar hacia el mundo inanimado.
El panel de situación muestra toda la información que nos hace falta. El número de objetos en el mundo inanimado aparece representado por los cuadrados en la columna de ítems. La barra de peligro indica el grado de perturbación, y también hay medidores para la puntuación, el número de vidas, el número de

Enfréntate a la malvada Holli y a sus doodles para evitar la destrucción del Universo

FICHA TECNICA

Nombre: Cool World
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: Atari ST, Amiga y PC
Género: arcade




Sistema estudiado: Amiga



La compra de un libro cerca del Sena será de gran ayuda. A veces habrá que luchar en el camino con algún mutante para recoger valiosos objetos.

Una partida de billar será muy importante para continuar adelante en el juego.

monedas y el tiempo restante en cada nivel.

La barra de peligro indica cómo aumenta el número de doodles en el mundo real. Cuando la barra esté llena, el desequilibrio será demasiado grande y nuestro protagonista no conseguirá sobrevivir.

Para completar cada nivel hay que destruir a los doodles, disparando y absorbiéndolos con el bolígrafo, devolver los objetos y mantener el equilibrio durante el período de tiempo límite.

Hay que tener en cuenta que si absorbes las burbujas con el bolígrafo, destruyes a los doodles. Sin embargo, dispararlas o abandonarlas significa que se convertirán en cebos en forma de monedas de madera, que atacarán a Harris con sus proyectiles. Al absorber las burbujas, disminuirá el tiempo límite, pero cada vez que se pierda una vida, éste aumentará.

En cualquier momento, podemos acceder a un completo mapa con el objeto de conocer el camino a seguir para llegar a nuestro destino.

Si por cualquier causa no se pudiese absorber alguna burbuja de tinta, conseguiremos alguna ventaja al destruirla mediante disparos. Puede ser una vida extra, una hamburguesa que disminuirá el peligro, un escudo protector, entre otras muchas cosas.

El final del juego, si somos capaces de superar los dieciséis niveles, consiste en una lucha a muerte con la malvada Holli disfrazada de payaso.

En **COOL WORLD** tendremos que utilizar todos nuestros recursos de destreza, velocidad e ingenio para conseguir preservar nuestro mundo del ataque de los personajes del cómic.

ANDRES GARCIA



COOL WORLD

Interés:	78
Dificultad:	89
Gráficos:	80
Originalidad:	79
Sonido:	72

ALONE IN THE DARK

El fin de la oscuridad

El misterio siempre había rodeado Derceto, aquella mansión construida hace ya casi dos siglos sobre un pantano. Primero un misterioso incendio la dejó prácticamente destruida. Hace unos días su segundo propietario, Jeremy Hartwood, puso fin a su vida tras varios meses de profundas depresiones y ahora, los habitantes de la zona dicen haber visto luces misteriosas en el interior de la casa.

En el juego podemos tomar el papel de dos personajes distintos, Edward Carnby, detective privado que ha sido contratado por un vendedor de antigüedades interesado en comprar los objetos que contiene la casa. También podemos controlar a Emily Hartwood, nieta del antiguo propietario que decide viajar a Derceto, en busca de una explicación a los extraños sucesos que vivió allí cuando era niña. Una vez dentro de la casa, se dan cuenta de que ésta se encuentra habitada por una fuerza maligna muy poderosa y que habrá de vencer para lograr escapar con vida del lugar. Partimos del desván de la casa. Rápidamente debemos bloquear la ventana empujando el armario y la trampilla del suelo con el cofre. Con ello conseguiremos evitar el ataque de dos criaturas que, por encontrarnos todavía desarmados, nos quitarían mucha energía. Tras explorar el desván, encontraremos varios objetos de utilidad, entre los que se encuentra el primer arma: la escopeta.
El segundo piso nos plantea situaciones más complicadas, aparte de algunos enemigos que destruiremos con nuestro arma,

FICHA TECNICA

Nombre: Alone in the dark
Fabricante: Infogrames
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: aventura gráfica

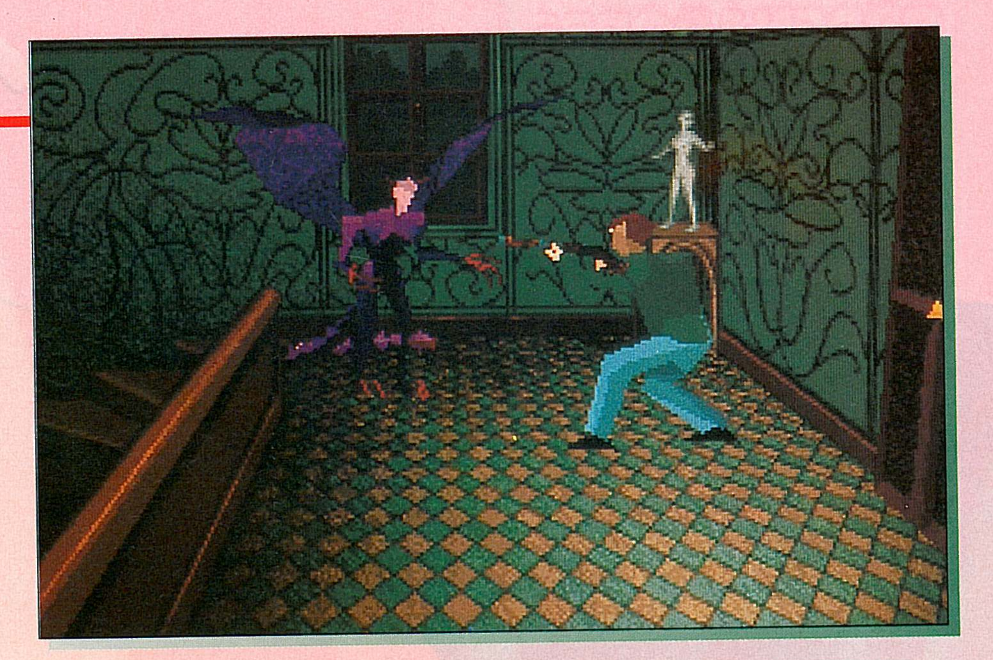


Sistema estudiado: PC



No todos los objetos son indispensables. Una buena selección nos evitará llevar una sobrecarga de peso.





Los objetos pueden moverse con total libertad, por ejemplo: para bloquear una trampilla o una ventana. Algunos enemigos son indestructibles con las armas tradicionales y tendremos que pensar en algún truco para quitárnoslos de encima.

El argumento del juego está basado en los relatos de H.P. Lovecraft

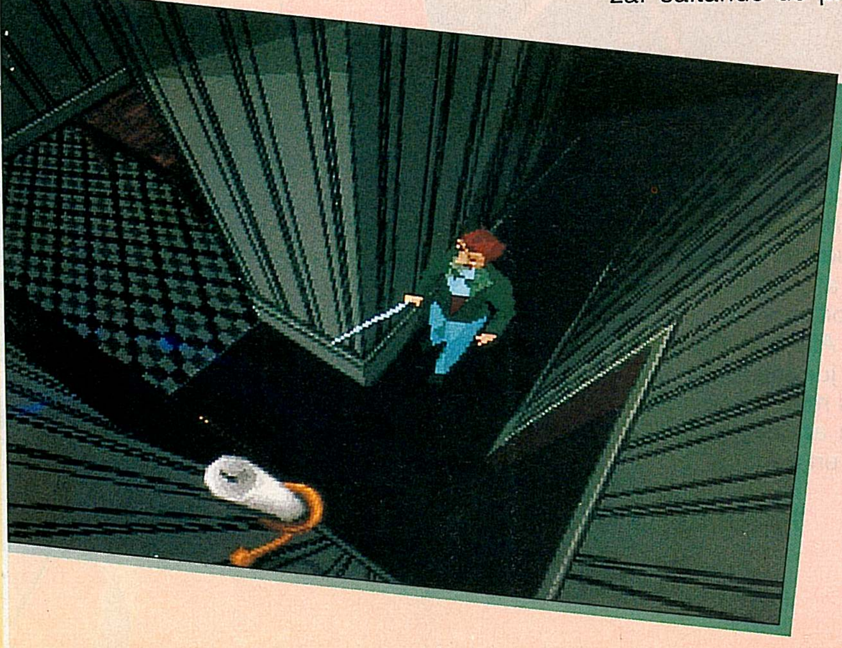
hay un armario y un baúl que sólo pueden ser abiertos con su llave correspondiente. Las pistas encontradas en los libros nos permitirán derrotar a los guardianes que impiden el paso a la primera planta.
En el primer piso aparecen nuevas dificultades, con habitaciones a oscuras, objetos escondidos y puertas secretas. Para derrotar a cada enemigo de los que aquí aparecen necesitamos un objeto concreto.
Al llegar a la planta baja, las cosas se nos complican más aún, pues prácticamente todas las habitaciones están cerradas y debemos encontrar las respectivas llaves. Los enemigos son más complicados de eliminar y necesitamos en muchas ocasiones utilizar dos objetos, como por ejemplo la jarra llena de agua o el gramófono con el disco. En el despacho de Jeremy Harwood se encuentra el pasadizo secreto que conduce hacia las catacumbas.
En estos subterráneos aparecen principalmente pruebas de habilidad, como puentes que se derrumban a nuestro paso, ríos que debemos cruzar saltando de piedra en piedra o monstruos que, si no somos lo suficientemente rápidos escapando, acabarán con nosotros. En lo más profundo se encuentra la gran caverna, donde habita la fuerza maligna de la casa y cuya derrota significa nuestra libertad.

Para sacar ventaja

Los libros contienen información indispensable para resolver algunas de las situaciones del juego, por ello la biblioteca es un lugar clave que debemos inspeccionar cuanto antes.
Cuando luches con alguien procura tener una vía de escape por si se ponen las cosas difíciles. Correr evita enfrentamientos innecesarios.

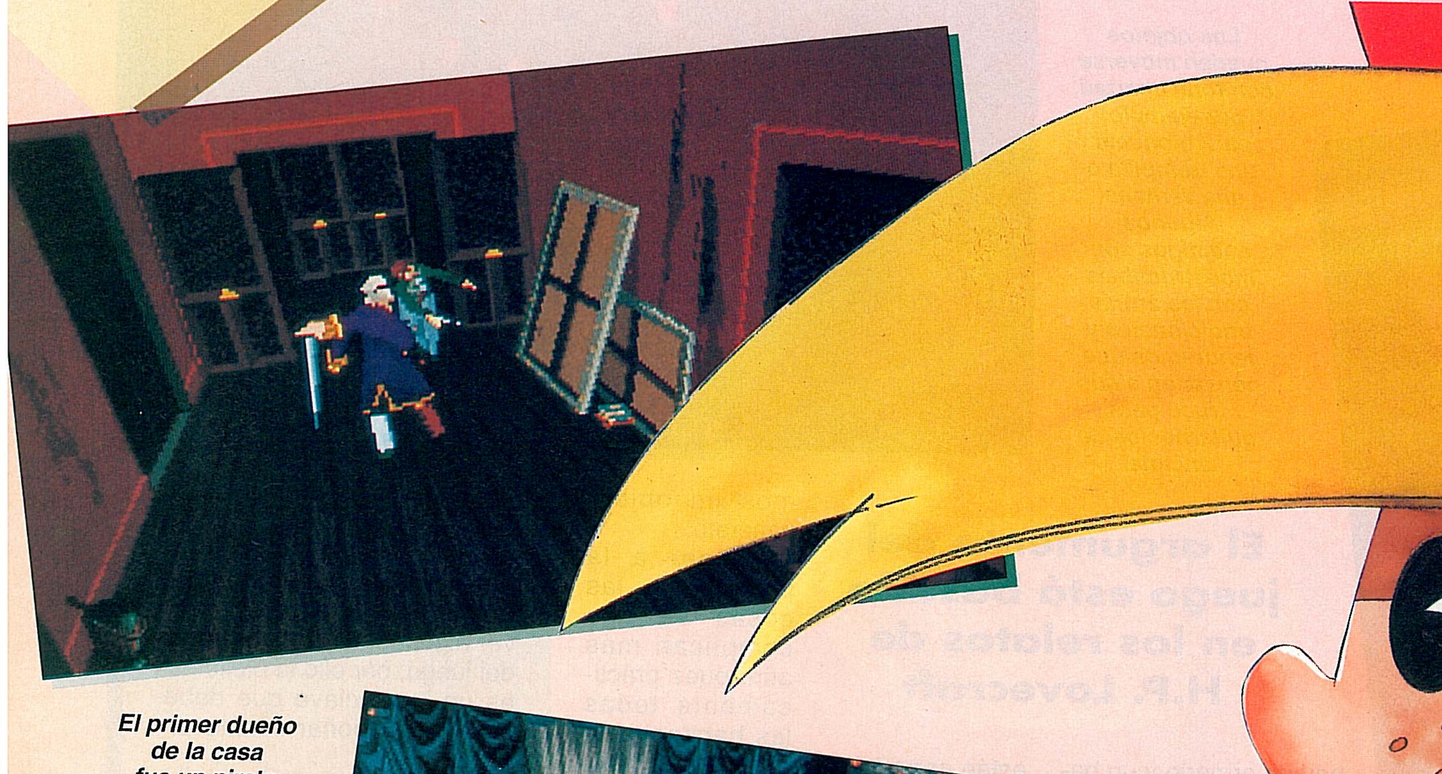
Nuevo concepto en gráficos

Los escenarios y personajes del juego han sido realizados en tres dimensiones. Hasta cinco cámaras distintas han sido situadas en cada una de las habitaciones y es el propio juego quien selecciona automáticamente aquella que ofrece la mejor visión de nuestro protagonista, por lo que éste siempre se encuentra visible haciendo más sencillo su control. Los personajes han sido realizados con gráficos vectoriales, del tipo utilizado en los simuladores de vuelo, lo cual, aunque disminuye la calidad gráfica, ofrece una mayor calidad en



Existen cámaras situadas en los lugares más insospechados, para que no nos perdamos ni un detalle de la acción.

A examen



El primer dueño de la casa fue un pirata y su espíritu deambula por ella. Los enfrentamientos son abundantes, por lo que es conveniente disponer de un arma a mano.

sus animaciones y movimientos. Saltar, correr, disparar con la escopeta o con el arco o agacharse, son tan sólo algunas de las acciones que podemos realizar con nuestro personaje, y todo ello, con una animación muy suave y detallada. Sin ninguna duda podríamos clasificar a este programa como de "realidad virtual".

El sonido, aunque no muy abundante, está digitalizado y cumple su cometido de crear el ambiente de misterio que rodea la mansión, además de avisarnos cada vez que se acerca un enemigo a nosotros.

El argumento del juego, basado en las novelas de misterio creadas por H.P. Lovecraft, tiene una gran calidad y mantiene nuestro interés a la vez que nos incita a continuar la exploración de las habitaciones.

Todo esto hace de Alone in the Dark uno de los mejores juegos realizados hasta la fecha, y es muy recomendable para todos los amantes de los juegos de aventura en general.

TOMAS TEJON

ALONE IN THE DARK

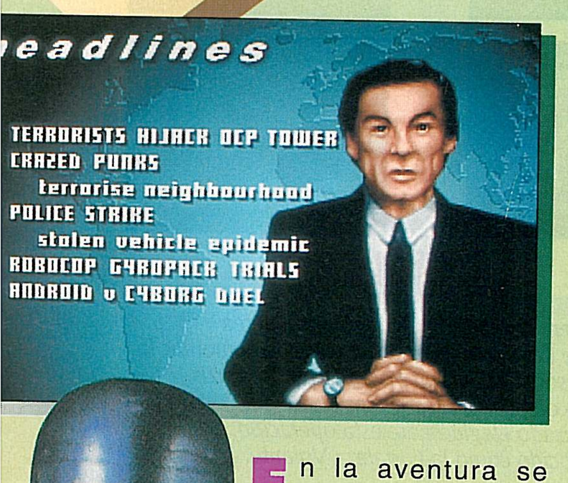
Interés:	93
Dificultad:	87
Gráficos:	91
Originalidad:	90
Sonido:	82

A examen

ROBOCOP 3

El guardián de la ley

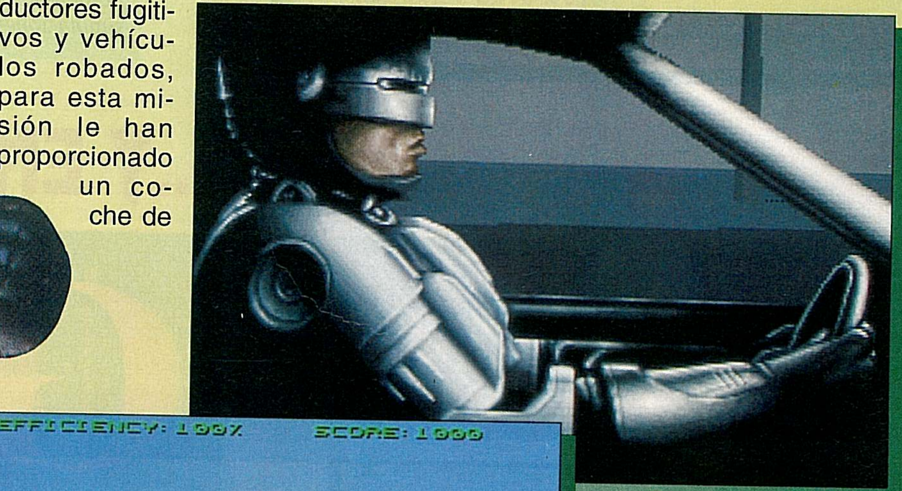
De la mano de Ocean nos llega este atractivo programa en el que un policía fuera de lo común, Robocop, llega a la ciudad de Detroit con el firme propósito de acabar con el crimen organizado de la ciudad.



En la aventura se ofrecen dos opciones. La primera es el juego de arcade, en el que se puede elegir entre cinco posibles situaciones. La segunda es la aventura en sí, es decir, son las mismas opciones que en el modo arcade, sólo que para pasar a la siguiente tiene que realizarse con éxito la misión anterior.

En la sección "arcade 1", o "sección de conducir", todos los policías de Detroit están en huelga. Por las carreteras de la ciudad, Robocop debe capturar a conductores fugitivos y vehículos robados, para esta misión le han proporcionado un coche de policía Turbo Cruiser, especial para poder realizar su objetivo con mayor facilidad.

Además, mientras realiza las patrullas, Robocop recibe de la comisaría central órdenes e informes, que aparecerán en la parte superior de la pantalla.



Montado en el Girociclo, que le permite desplazarse por el aire, derriba a un helicóptero enemigo.

La sección "arcade 2", o "lucha callejera", transcurre en las calles de la ciudad, que se han llenado de criminales y están sembrando el terror en Detroit. Robocop debe eliminarlos y para ello tienen que colocar el punto de mira sobre el objetivo seleccionado.

En la sección "arcade 3", o "rescatar rehenes", la OCP Tower ha caído en manos de una organización terrorista que ha cogido rehenes por los que pide un rescate muy elevado. Robocop debe entrar en el cuartel general terrorista y rescatarlos.



Uno de los aspectos más atractivos del juego son los gráficos, que tienen una gran calidad.



Robocop, enfrentándose a Otto, un ninja robot creado especialmente para acabar con nuestro singular policía.

Para sacar ventaja

En cada misión, apretando las teclas desde la F1 hasta la F4, se presentará una perspectiva diferente que te será de mucha ayuda para tener el control de tus enemigos y del policía mismo en cada momento.

La sección "arcade 4", o "vuelo", tiene como elemento estrella el Girociclo, un jet especial que permite a Robocop volar y, de esta forma, acabar con los criminales que aparecen en el cielo de la gran ciudad. En el casco de este original policía se ha instalado una nueva pantalla denominada "HUD". Sobre ésta aparecerán las órdenes de la misión y cualquier dato que pueda ser importante.

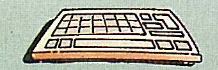
Por último, en la sección "arcade 5", o "combate cuerpo a cuerpo", una de las organizaciones criminales más importantes del mundo ha creado una especie de ninja robótico con el que pretende impresionar al mundo por sus capacidades de combate. Robocop es el único capaz de destruirle, pero no va a ser tarea fácil: este montón de metal es un enemigo muy poderoso e inteligente. Hay que estar muy atento si se quiere acabar con él.

La puntuación, después de realizar con éxito cada misión, atiende a diversos factores: la rapidez con que se cumple la misión, el nivel de eficacia restante de Robocop, los puntos totales de la misión y los conseguidos por cantidad de objetivos eliminados. La puntuación puede ser negativa si Robocop ha matado, en algunas de sus misiones, a personas inocentes.

DAVID GARCIA

FICHA TECNICA

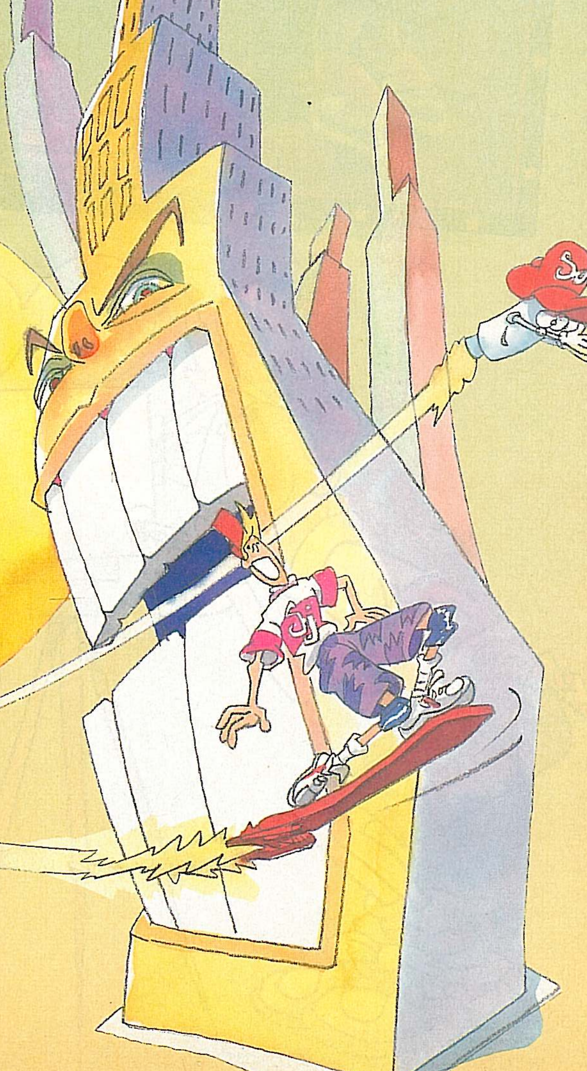
Nombre: Robocop 3
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe Software
Sistema: Atari ST, Amiga y PC
Género: arcade

Sistema estudiado: PC

ROBOCOP 3

Interés:	89
Dificultad:	82
Gráficos:	87
Originalidad:	78
Sonido:	81

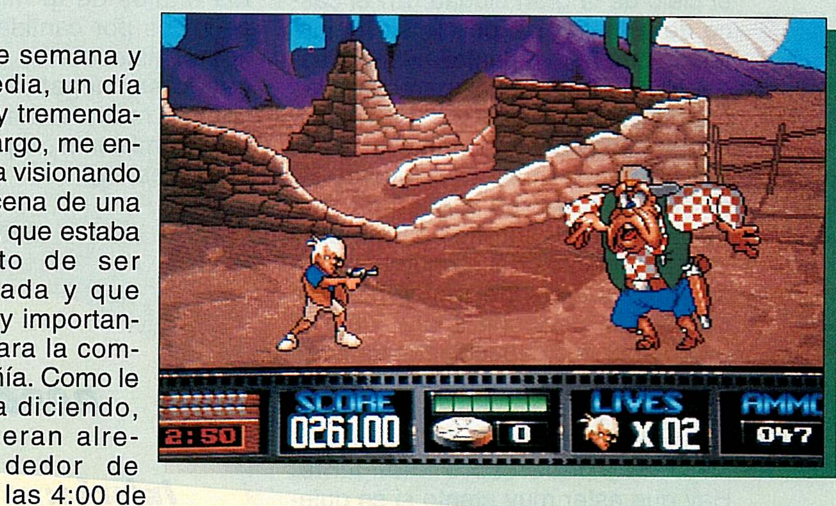


PREMIERE

El aprendiz de Spielberg

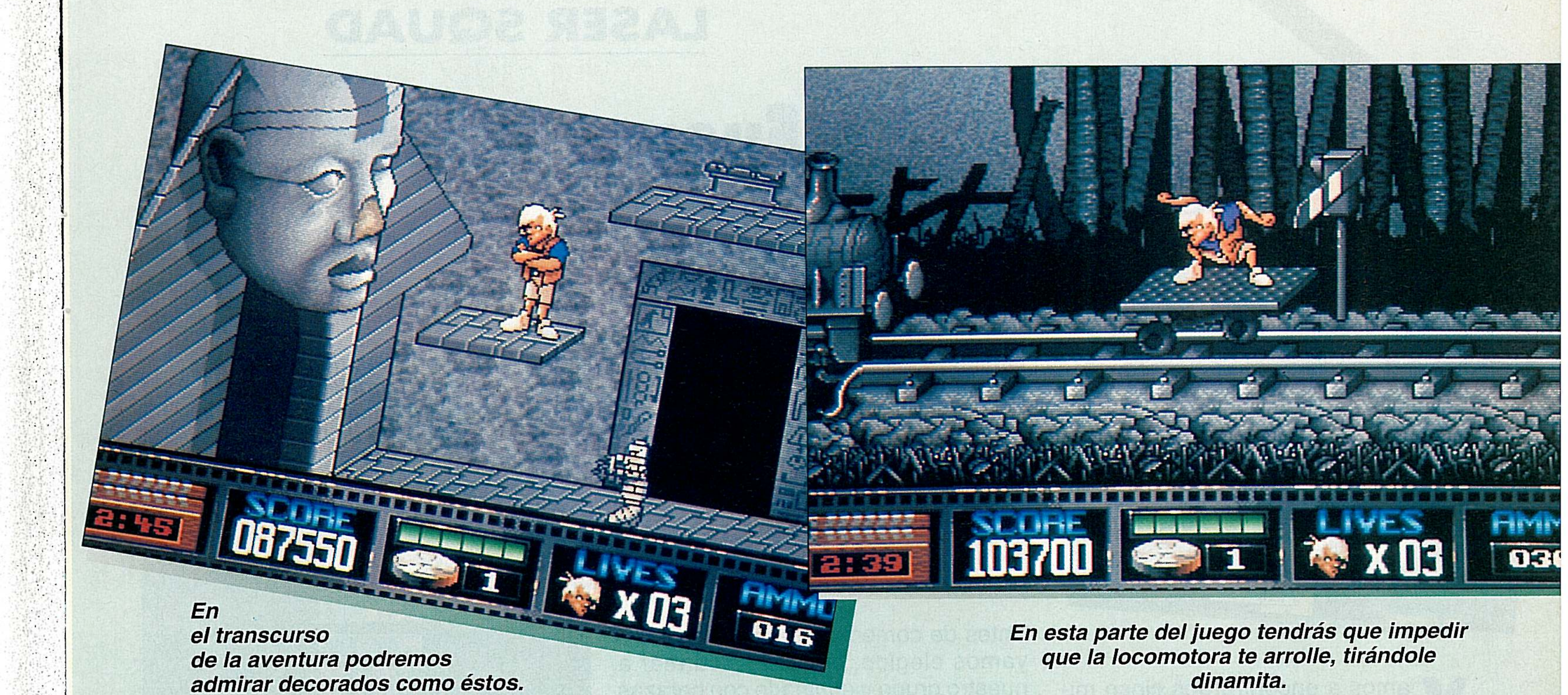


¡Hola! Mi nombre es Clutch Gable, soy editor de la compañía cinematográfica Core Pictures, una de las más importantes de esta zona. El puesto que tengo asignado se puede decir que me agrada, salvo cuando he de quedarme hasta altas horas de la noche para visionar las últimas escenas de una película.



En la primera fase deberás derrotar a un bulldog, en un duelo a pistola, para conseguir la ansiada película.

Hace semana y media, un día tedioso y tremendamente largo, me encontraba visionando una escena de una película que estaba a punto de ser estrenada y que era muy importante para la compañía. Como le iba diciendo, eran alrededor de las 4:00 de la mañana, y el sueño que tenía, sumado al ruidito que hacía la máquina al pasar los fotogramas –¡chack, chack, chack...!–, hizo que me sumiera en un profundo sueño. Lo primero que recuerdo es que, al despertarme, miré a la esquina donde había dejado las seis cintas de celuloide en que se había grabado la película y me encontré con el sitio vacío. Un sudor frío me recorrió la espalda y lo único que se me ocurrió hacer fue gritar. Una vez que mi mente y mi vista se aclararon, comencé a buscarlas por todos los lugares que se me ocurrieron, ¡incluso en el baño!, poniendo patas arriba el estudio, hasta que me di cuenta de que era imposible encontrarlas. Empecé a pensar en quién podía haber sido el autor del robo. A mi mente llegaron decenas de sospechosos hasta que di en el clavo: mi más ferviente rival, el editor artístico de Grumbling Pictures. Así que me dirigí sin demora a los estudios



En el transcurso de la aventura podremos admirar decorados como éstos.

En esta parte del juego tendrás que impedir que la locomotora te arrolle, tirándole dinamita.

Grumbling. Al llegar a la puerta de entrada, vi con estupor que me había metido en un complejo de escenarios y tramoya, plagado de actores disfrazados que me atacaban.

Después de mil y una vueltas, atravesé una puerta y –¡Oh! sorpresa– allí estaba la película. Me dispuse a cogerla cuando un perro de enormes dimensiones me retó en un duelo. Le derroté y fui en busca de otra cinta. Aparecí en un escenario completamente en blanco y negro y con aires egipcios. Todos los actores participantes estaban tan descoloridos como el suelo que pisaban. El arma que encontré fueron unos sacos de arena que, sin dudarlo, arrojé sobre todos los enemigos que me acosaban. La técnica a seguir fue la misma que antes, bajar palancas para abrirme camino, y así llegué a un escenario que emulaba al Chicago de los años 30. Conseguí pasarlos y me encontré delante de una locomotora, intentando que no me arrollara a base de tirarle dinamita. Conseguí otra cinta y pasé a otro escenario. El corazón se me encogió: había entrado en un lugar terrorífico lleno de monstruos repulsivos. Mi arma fueron unos envases de agua bendita, con los que acabé con zombies, fantasmas y hombres-lobos.

FICHA TECNICA

Nombre: Premiere
Fabricante: Core
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga
Género: arcade-aventura



Sistema estudiado: Amiga

Así conseguí otra cinta más. La siguiente la encontré en un escenario de simpáticos, pero nada inocentes dibujos animados, armado con una pistola. Después atravesé dos escenarios más, uno de ciencia-ficción y otro de fantasía. Este segundo fue uno de los más psicodélicos que visité. Así conseguí mis otras dos partes de la película, echando por tierra los planes de mi enemigo y consiguiendo el Oscar que ve usted en la vitrina. THE END.

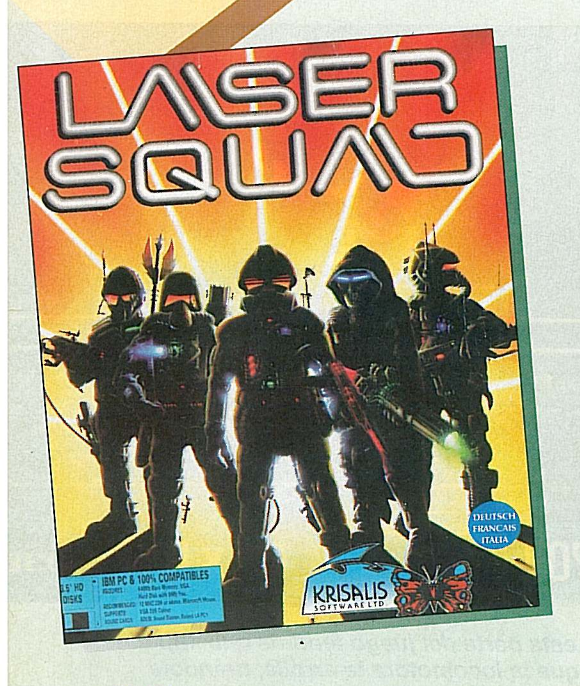
CARLOS YUSTE

PREMIERE

Interés:	87
Dificultad:	80
Gráficos:	90
Originalidad:	85
Sonido:	90
Total:	86,4

LASER SQUAD

Fuerza futura





El juego dispone de una vista cenital, gracias a la cual obtenemos una información más clara de la pantalla.

Vamos a encontrarnos cinco misiones que se desarrollarán en lugares totalmente diferentes entre sí. En todas ellas controlaremos unidades que representarán a humanos, androides y otras criaturas. Cada unidad tiene su nombre y sus propias características. Las unidades se mueven por turnos, es decir, cuando termines con todos los puntos de acción de tu tropa, verás actuar y moverse a tus enemigos. Existe un marcador de puntos de victoria, y el equipo que llegue primero a cien puntos será el vencedor. Cuando consigas los cien puntos, pasarás de misión automáticamente. Los puntos de victoria se asignan por derrotar unidades enemigas o destruir instalaciones.

Antes de comenzar la misión que hayamos elegido, deberemos armar a nuestro grupo y equiparle con corazas protectoras. Todo esto costará dinero, algo de lo que estamos escasos.

La primera misión se titula "Los asesinos" y consiste en que un grupo de terroristas ha tomado un sector de la galaxia. Nuestra misión es apresarlos y recuperar el arsenal de armas que han robado.

La segunda se llama "Asalto a la base lunar". Esta base pertenece a la *O.M.N.I. Corp,* y sus ocupantes se han rebelado. La misión consiste en retomar el control perdido.

El nombre de la tercera es "Salvamento de los mineros". En esta parte nos trasladamos al planeta *Aurum,* donde hay un complejo minero. Lo que empieza como una misión de reconocimiento, terminará convirtiéndose en un rescate.

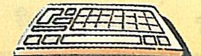
La cuarta misión, "Las hordas de cyborgs", se desarrolla en *Azar*, un planeta devastado por unas hordas de cyborgs, que deberemos combatir y expulsar del planeta.

En la quinta misión nuestro objetivo será recuperar los materiales de alta tecnología perdidos en un planeta cubierto por la vegetación.

CARLOS F. MATEOS

FICHA TECNICA

Nombre: Laser Squad
Fabricante: Krisalis
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: rol




Sistema estudiado: PC

LASER SQUAD

Interés:	75
Dificultad:	82
Gráficos:	78
Originalidad:	72
Sonido:	75



INVES RESPONDE

La mejor oferta del mercado

486

159.000* ptas

OVERDRIVE

intel inside

INTEL INSIDE. OVERDRIVE. LOTUS y WINDOWS son marcas registradas.



NO COMPRE SALDOS. LA UNICA ELECCION. INVES BS 486.

El ordenador definitivo. Ahora puede ser suyo con una llamada telefónica. Por fax. En la Red Invescenter o en los Puntos de venta Inves. Con garantía de un año, preinstalación (ready to use), línea directa de consulta y Hot Line de asesoramiento.

CONFIGURACION PRO + TODO LOTUS 199.000* Ptas	CONFIGURACION BASICA 159.000* Ptas
Procesador INTEL 486 SX-25 • OVERDRIVE.	Procesador INTEL 486 SX-25 • OVERDRIVE.
Monitor color 14" SVGA. • F.D. de 3 1/2" (1.44 Mb). • Ratón	Monitor color 14" SVGA. • F.D. de 3 1/2" (1.44 Mb). • Ratón
Sistema protección antivirus en BIOS. • PASSWORD (clave secreta de acceso).	Sistema protección antivirus en BIOS. • PASSWORD (clave secreta de acceso).
4MB de RAM. • H.D. de 85 Mb.	2MB de RAM. • H.D. de 40 Mb.
MS-DOS 5.0. • WINDOWS 3.1	MS-DOS 5.0.

* Precios válidos para península y Baleares. IVA no incluido.

GRATIS Todo Lotus Windows para Inves valorado en más de 100.000 ptas.

Con las siguientes aplicaciones preinstaladas en el entorno Windows:

LOTUS 1-2-3: La hoja de cálculo más vendida del mundo.



LOTUS Freelance Graphics: Paquete de presentaciones.



LOTUS Ami Pro: Procesador de textos con funciones de autoedición.

Línea directa inves. Teléfono gratuito.

900-486.486

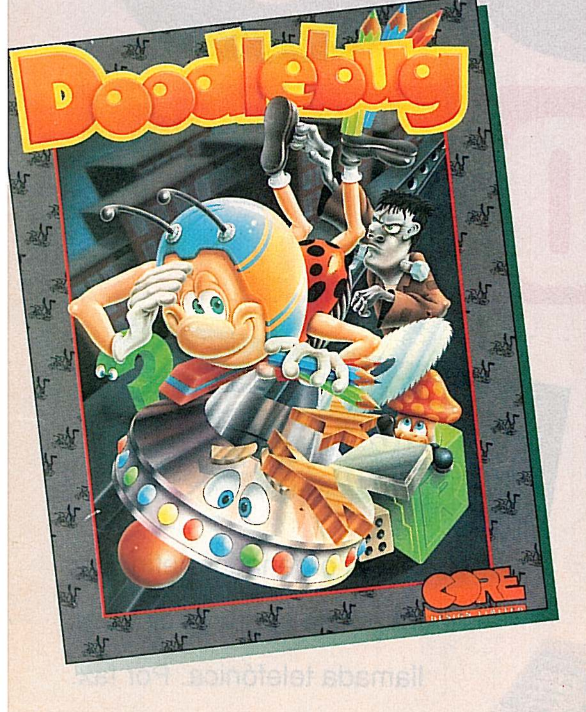
O si lo desea: Fax: 91- 528 57 38.
Aptdo. Correos 17.181. 28004 Madrid.



DOODLEBUG

El rapto de la princesa

Un horrible grito de socorro ha roto la calma de la tranquila y mágica Cartoonia. En plena noche, una extraña figura ha entrado en el palacio real, secuestrando a la princesa Lady-Bug.

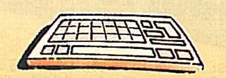




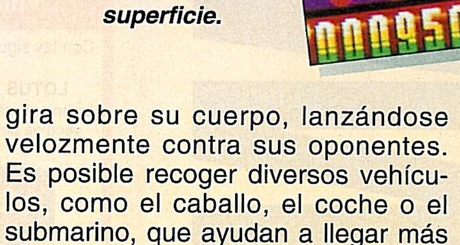
El rey, al enterarse de la desgraciada noticia, ha ofrecido una generosa recompensa para el héroe que rescate a su hija de las garras del peligroso secuestrador. Tú, Doodle, has sido el elegido para llevar a cabo tan arriesgada misión.
El objetivo del juego consiste en recorrer todas las posesiones reales en busca de la princesa raptada, y para ello contamos con la goma de borrar y con los cuatro lápices mágicos que una vez usaron los humanos para crear la increíble Tierra de Cartoonia.
Con el lápiz azul se dibuja un paraguas que evita la pérdida de energía al caer de una plataforma alta, mientras que el rojo crea un globo que eleva a nuestro protagonista por los aires. El lápiz verde genera un escudo protector que permanece quince segundos alrededor del héroe, y el amarillo detiene el avance de los enemigos durante diez segundos.
Estos adversarios son los hechizados habitantes de Cartoonia, a quienes debemos deshacer de su fatídico encantamiento. Un arma eficaz contra ellos es la goma de borrar, que al ser utilizada elimina a todos los enemigos presentes en la pantalla.
Otro ataque interesante es el Spin; si cuando Doodle está en pleno salto se pulsa el botón de disparo, éste gira sobre su cuerpo, lanzándose velozmente contra sus oponentes. Es posible recoger diversos vehículos, como el caballo, el coche o el submarino, que ayudan a llegar más

FICHA TECNICA

Nombre: Doodlebug
Fabricante: Core Design
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Atari ST y Amiga
Género: arcade-plataformas




Sistema estudiado: Amiga



Para destruir a los adversarios hay que saltar sobre ellos con el Spin. En el agua tenemos dos elecciones: utilizar el equipo de submarinista para recorrer el fondo del mar o coger el patito de goma para avanzar en la superficie.



Para sacar ventaja

No todos los objetos proporcionan ventajas; cuidado con las calaveras y con las palancas. Recuerda que necesitas una cierta cantidad de oro para pasar a la siguiente fase; vuelve sobre tus pasos si al finalizar el nivel no puedes continuar.

Debemos conversar con los personajes si deseamos obtener pistas del paradero de la princesa. Un uso apropiado de los saltadores nos permitirá alcanzar las plataformas más elevadas.



rápidamente al final del nivel. Cada tres fases aparece un enemigo de mayor tamaño, al que se ha de golpear varias veces hasta destruirlo.

En el desarrollo del programa encontraremos diversos objetos que afectan de una forma u otra a Doodle. El oro es necesario para pagar al guardián de la puerta del siguiente nivel; el afilalápices añade un lápiz al marcador de éstos; el hielo detiene momentáneamente el marcador de tiempo; el corazón grande concede una vida extra; el corazón pequeño y la fruta añaden energía, y la calavera la quita.

Otro importante objeto son las palancas, que al ser activadas mueven bloques que se utilizan como ascensores, crean plataformas o abren una trampa que, de los contrario, mellaría nuestra escasa energía.

Los gráficos son coloristas, y el movimiento del personaje muy rápido, pero el programa falla en un aspecto esencial como es la originalidad, ya que muchos arcades como éste han pasado por las pantallas del ordenador *Amiga*.

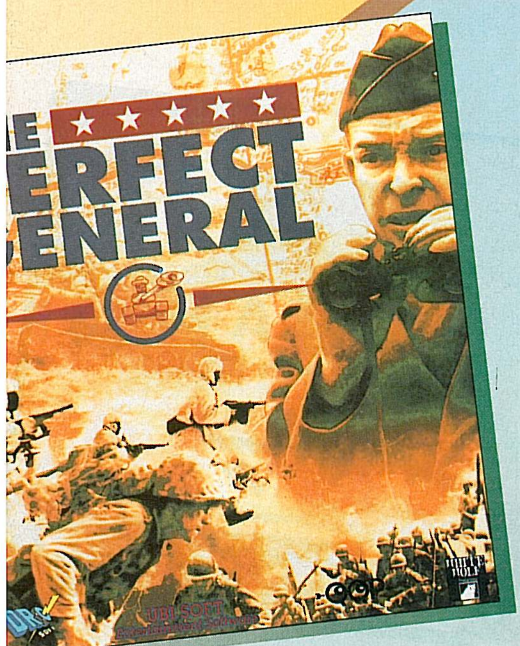
ANTONIO GREPPI

DOODLEBUG

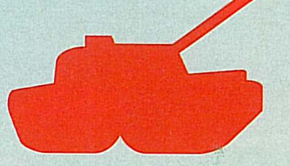
Interés:	71
Dificultad:	84
Gráficos:	81
Originalidad:	75
Sonido:	73



A examen

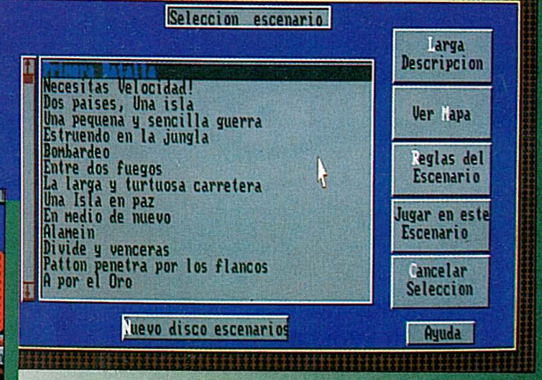


THE PERFECT GENERAL



Un estratega de lujo

Este juego de estrategia, muy popular en su versión de tablero en Estados Unidos, está dotado de numerosos escenarios.





Uno de los tipos de programas que más fieles seguidores crean son los de estrategia. Cuando juegas con uno te has iniciado en una de las más excitantes aventuras que hayas podido conocer. Si, además, el programa tiene buenos gráficos y necesitas utilizar tu inteligencia, audacia y picardía, mucho mejor. Este es el caso de **PERFECT GENERAL**.

El juego está compuesto por catorce misiones, en las que debemos desarrollar diferentes facetas del arte de la estrategia. Entre las batallas destacan las de *El Alamein*, famosa lucha librada entre aliados y alemanes en el Norte de Africa, o *Patton kicks butt*, con una arriesgada traducción, en la que nuestro rival será uno de los más famosos estrategas en la historia de la guerra: el General Patton. Cada uno de los escenarios tiene, aparte de su propia configuración geográfica, climática y física, distintas reglas de juego, que determinan con qué acciones de ataque o defensa conseguiremos mayor puntuación de juego.

Este se desarrolla, según el escenario que hayamos escogido, mediante la disposición de una serie de unidades militares en el campo de batalla que variarán en cada confrontación. Unas veces podremos escoger bazookas; otras, tanques pesados; de vez en cuando, infantería, y mucho más.

Los gráficos recuerdan mucho, en su diseño, a juegos como SIMCITY, por lo que su calidad es incuestionable. El sonido destaca por su total ausencia, reducido a una simple campanada cuando te equivocas, y a los diferentes disparos de los tanques, las piezas de infantería, etc.

CARLOS YUSTE

El arte de la guerra elevado a su máximo exponente, que te ayudará a desarrollar tu audacia en diferentes escenarios bélicos

FICHA TECNICA

Nombre: The Perfect General
Fabricante: White Wolf Productions
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: estrategia

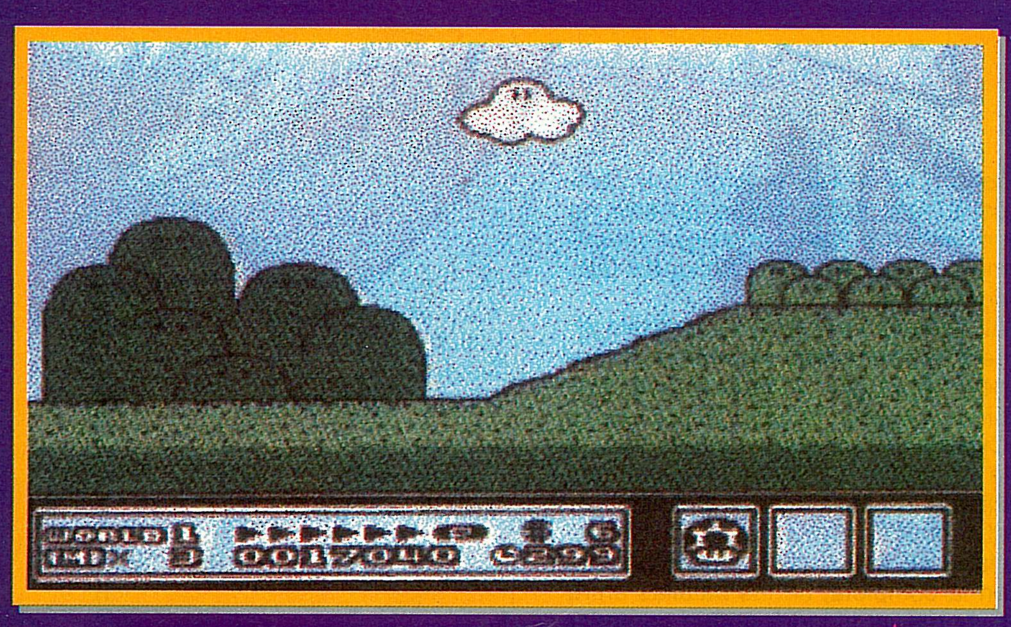
  

Sistema estudiado: PC

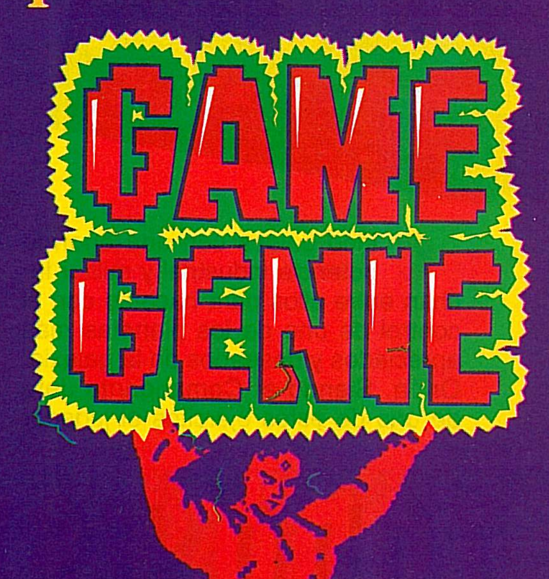
THE PERFECT GENERAL

Interés:	85
Dificultad:	82
Gráficos:	80
Originalidad:	78
Sonido:	75

¿DONDE ESTA MARIO?



¡Se ha saltado volando ésta pantalla! con el

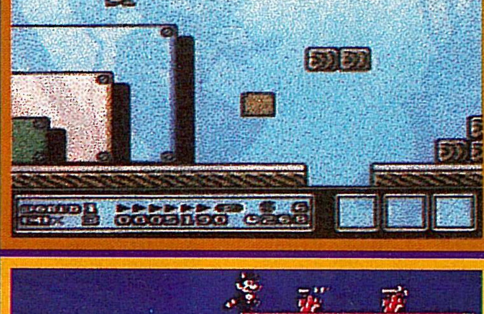


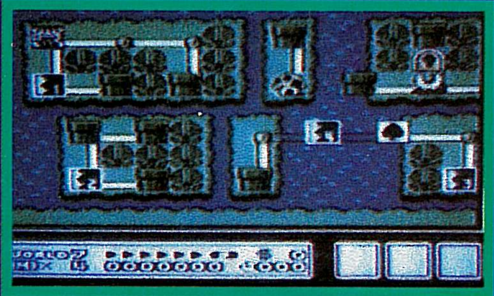


¡pon el Game Genie en tu video-juego y mételo en tu Nintendo-Nes!

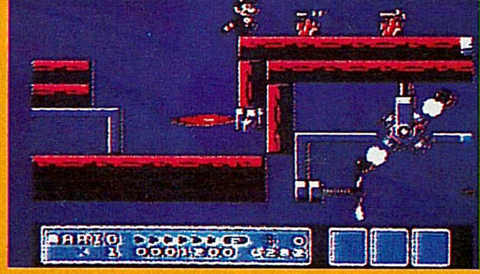


¡y podrás saltar mucho más alto, con el multi-salto y llegar donde nunca has llegado!





y además, puedes entrar en el nivel que quieras, ¿qué te parece en el 7?



o... ¡tener vidas infinitas!,
o... empezar siendo RACOON,
o... correr con turbo...



STEEL EMPIRE

Guerra cibernética



Cinco paises con una enorme potencia industrial y militar luchan entre ellos para hacerse con el control de uno de los planetas más apreciados y dèseados de la galaxia: Orión. Siendo el Comandante Jefe de uno de estos ejércitos el jugador tiene que planear y dirigir una campaña estratégica, partiendo solo de un territorio hasta conseguir, finalmente, hacerse con el poder del lejano planeta.

Al comienzo del juego puede elegirse una entre tres diferentes opciones: la práctica de batalla, que consiste en una simple pelea entre Cyborgs; la campaña de estrategia y la campaña completa. En estas dos últimas se lleva a cabo la lucha por el control de Orión. La única diferencia entre éstas dos consiste en que en la completa, en las batallas entre Cyborgs, el jugador puede controlar

FICHA TECNICA

Nombre: Steel Empire
Fabricante: Millenium
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: estrategia





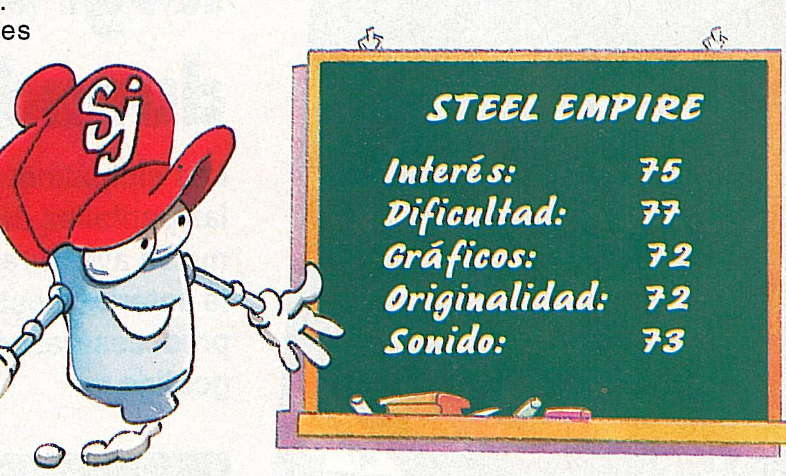
Sistema estudiado: PC

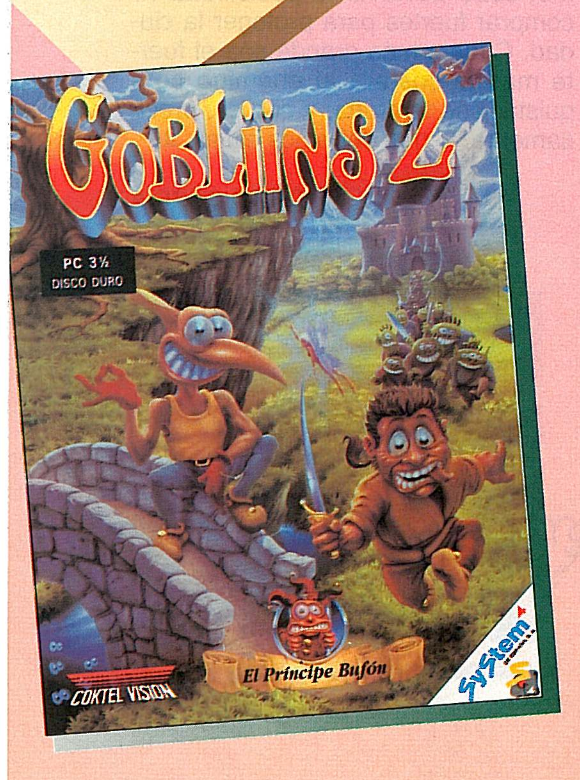
a sus propios robots, mientras que en la de estrategia las batallas son resueltas por el ordenador.
Con este programa pueden jugar un máximo de cinco jugadores y cada uno de ellos controla un país diferente. Cada participante empieza con un único territorio, de los setenta y dos con que cuenta Orión, y la única manera de conquistar más es construir cyborgs, aunque previamente deben haberse construido las fábricas.
Cuantos más territorios consigamos más dinero tendremos y la posibilidad de realizar mejoras en las fábricas será factible, lo que proporcionará una mayor rapidez a la hora de fabricar los cyborgs.
Hay nueve clases de robots, cada uno de ellos con unas características diferentes. Cuanto mayor y más fuerte sea el cyborg, costará más dinero y tiempo su fabricación.
Por último, cabe destacar la posibilidad de comprar fuertes para proteger la ciudad. Cuanto más grande sea el fuerte más le costará al enemigo conquistar ese territorio, y eso es, precisamente, lo que debemos evitar.

DAVID GARCIA

Para sacar ventaja

Al principio de la partida conviene fabricar cyborgs pequeños que, aunque no tienen mucho poder en las batallas, permitirán invadir territorios con facilidad. Esto te proporcionará el dinero suficiente para poder comprar robots de mayor poder, que te serán de mucha utilidad durante la partida.





GOBLIINS II: THE PRINCE BUFFON

Regresan los duendes

Los simpáticos duendecillos vuelven a las pantallas de tu ordenador con esta nueva aventura, aun más divertida que la anterior y esta vez, a diferencia de su predecesora, sólo intervienen dos goblins.



Esta segunda parte cuenta, además, con otras diferencias notables con respecto a la anterior aventura. Los dos duendes podrán coger más de un objeto y utilizarlos indistintamente, al igual que realizar las mismas acciones, pero con una clara diferencia: el goblin verde es un auténtico bromista y su forma de actuar es totalmente insospechada, a diferencia de su compañero que es una persona seria con todos sus actos. Otras de las diferencias es que no será necesario resolver una pantalla para pasar a otra, con lo que el juego se convierte en una entretenida aventura en la que tendrán que rescatar al hijo del rey, el príncipe bufón, raptado por un brujo.

La acción del juego se desarrolla a través de siete mundos. En el primero deberán entrevistarse con el mago, para que les informe de la misión, y conseguir salir del pueblo esquivando al gigante.



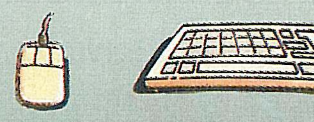
El hijo del rey, el príncipe bufón, ha sido raptado por el malvado brujo Amoniak.

En el segundo tendrán que atravesar el barranco que impide el paso al castillo.

Un herrero tendrá la clave en la tercera etapa, ayudando a este par de duendes a llegar hasta el mar. Las profundidades del océano será el

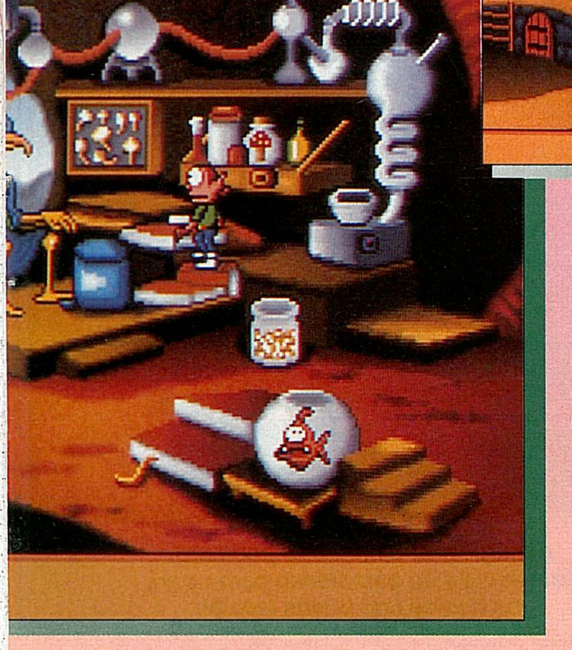
FICHA TECNICA

Nombre: Gobliins 2, The Prince Buffon
Fabricante: Coktel Vision
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: aventura



Sistema estudiado: PC

Hay que prestar atención en todas las pantallas, en la mayoría hay objetos de inestimable valor para finalizar con éxito la empresa propuesta.



Para acabar la aventura rescatando al príncipe es necesario que los dos goblins colaboren entre si. El Gran Mago es el encargado de poner al tanto de la misión a los protagonistas de la historia.



escenario del cuarto mundo, donde una sirena y un pulpo ayudarán a encontrar la entrada a la sala del trono.

En el quinto, los gobliins se enfrentarán al malvado **Amoniak** y a sus huestes. El arma para vencerles será un elixir mágico.

La liberación del príncipe bufón llegará en el sexto mundo con huida incluida del castillo.

En el séptimo el príncipe bufón es secuestrado de nuevo y recluido en el reino de la muerte. Los inseparables amigos irán hasta allí para desatar la batalla final contra el despreciable mago **Amoniak.**

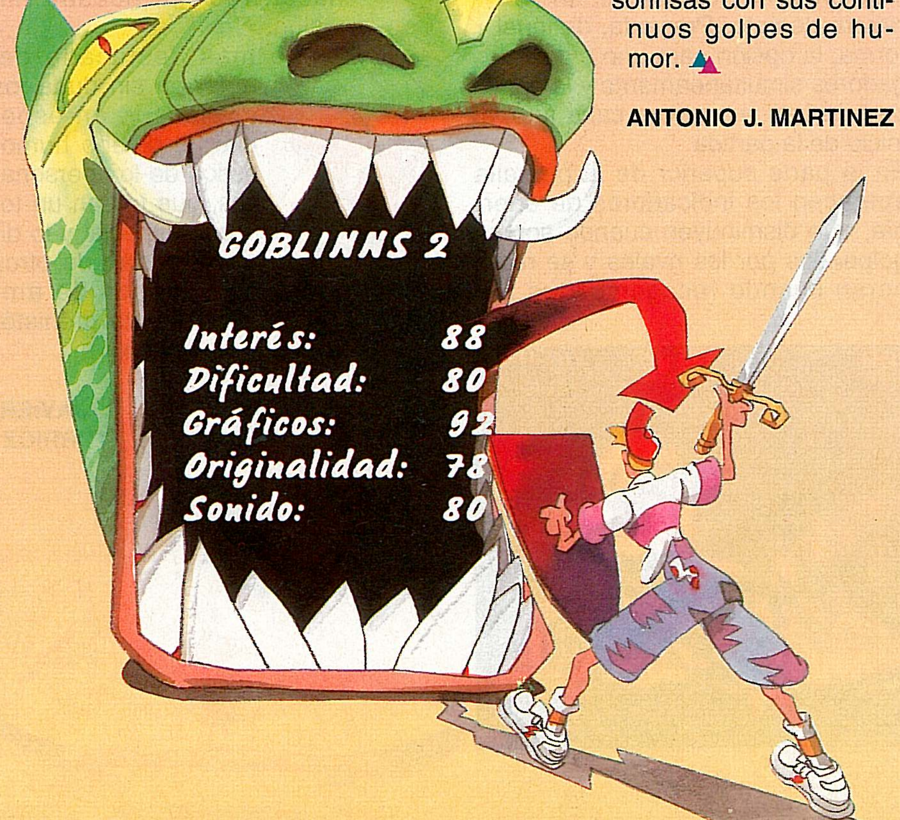
El sistema de manejo del programa es muy simple, gracias al uso del ratón y muy similar a otros juegos de esta misma empresa, como **BARGON ATTACK** y **WEEN**, éste último de reciente aparición.

Los gráficos disponen de 256 colores, muy parecidos a la primera parte del juego y destacando sobre todo el movimiento de los personajes, aunque la gran novedad del programa es la música, que está presente durante todo el juego y es, además, muy entretenida.

Sin duda **GOBLIINS II** es un juego que hará surgir muchas sonrisas con sus continuos golpes de humor.

ANTONIO J. MARTINEZ

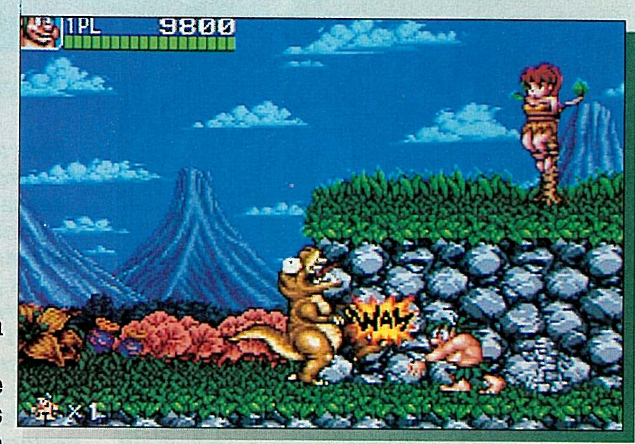
Los dos gobliins actuan de diferente manera ante una misma situación. De acuerdo a su personalidad debemos escoger al más adecuado en cada momento



JOE AND MAC: CAVEMAN NINJA

Secuestro en la Edad de Piedra

Hazte con las armas más poderosas para derrotar a los enemigos y rescata a las mujeres



Al golpear al dinosaurio pequeño, éste avisa a su gigantesco padre para que nos dé una buena lección.

En la prehistoria, una violenta tribu de trogloditas atacó un tranquilo poblado y secuestró a todas las mujeres que allí vivían. Para rescatarlas Joe y Mac se han lanzado a una peligrosa aventura.
El juego esta basado en la máquina recreativa y representa un vivo retrato de ésta. Presenta, de igual forma, la opción para uno o dos jugadores simultáneamente y la cantidad de tres vidas para cada uno, al inicio de la partida.
En la parte superior de la pantalla aparecen los indicadores de energía, que disminuyen cuando somos golpeados por los rivales y se recuperan cuando recogemos los alimentos obtenidos al eliminar a determinados enemigos.
El objetivo de cada fase consiste en liberar a una de las mujeres secuestradas y custodiada por un poderoso enemigo de final de nivel. En el camino que recorreremos para rescatarla, los miembros de la tribu troglodita intentarán impedir el rescate lanzándonos piedras, empeño que también comparten diversos animales de la época. Sin embargo algunos de ellos transportan huevos que, al romperse, dejan en su lugar armas, como boomerang o afiladas piedras, muy efectivas para acabar con los elementos subversivos que intentan hacer fracasar nuestra misión.
Lo más destacado del juego son sin duda los gráficos y, en especial, el diseño humorístico de los personajes, que le dan un toque especial y lo diferencian de otros juegos de ambiente prehistórico.

JAVIER ITURRIOZ

FICHA TECNICA

Nombre: Joe and Mac: caveman ninja
Fabricante: Elite
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC y Amiga
Género: arcade





Sistema estudiado: PC





WALLY POR UN TUBO!!



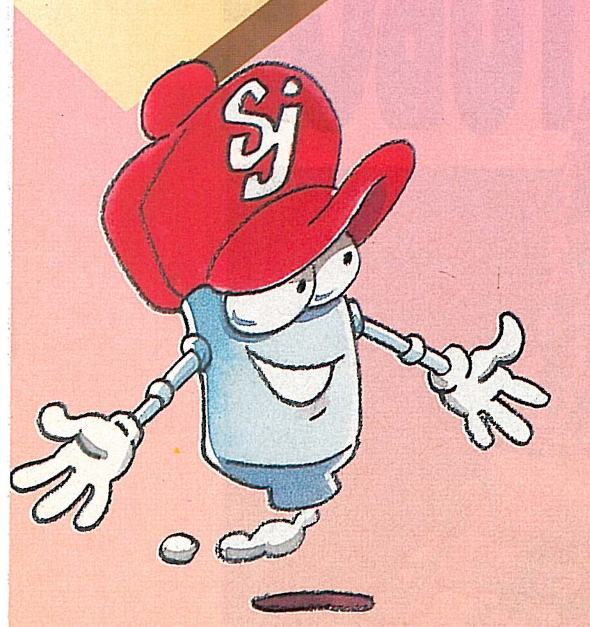
BUSCA A WALLY POR UN TUBO!!

El juego de moda en todo el mundo, para todas las edades

Por sólo 795 Ptas.



DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

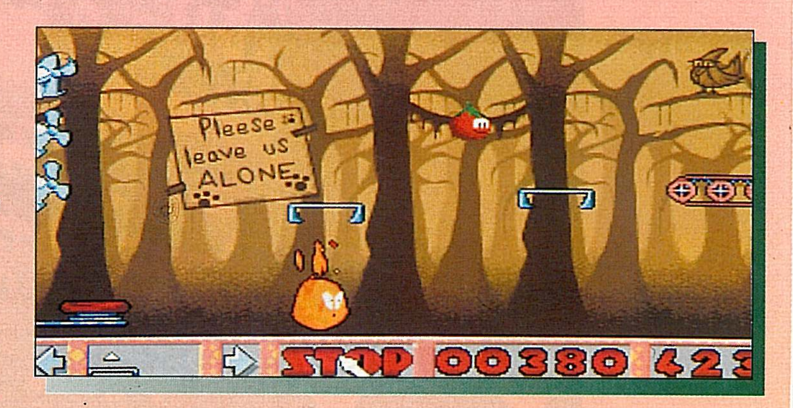


BILLS TOMATO GAME

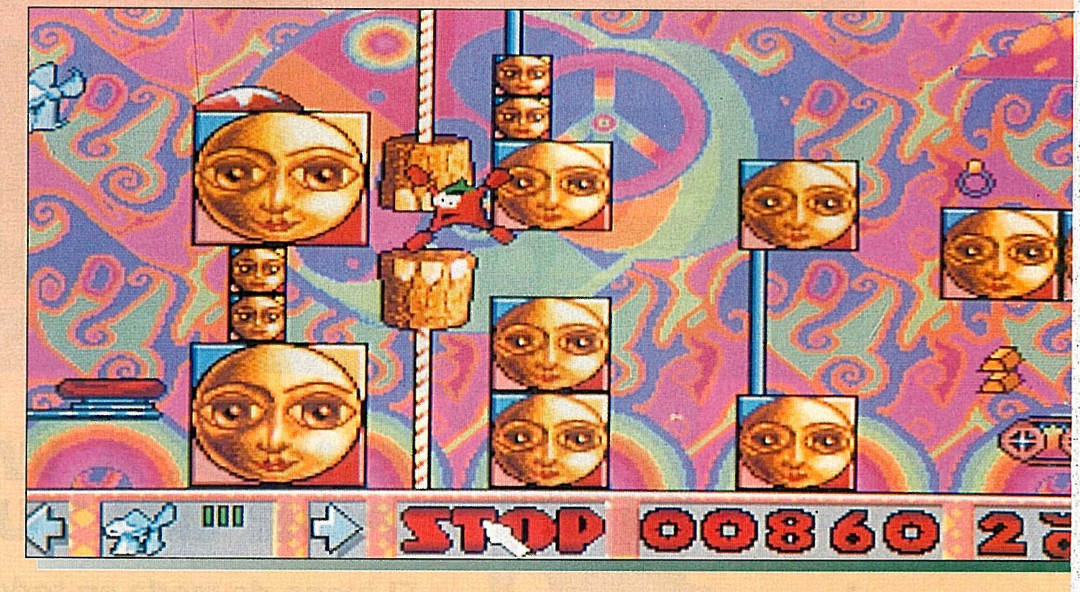
Solo o con mostaza

De la mano de Psygnosis nos llega esta divertida aventura, en la que controlamos a un pequeño tomate, y debemos evitar a cualquier precio que se convierta en gustoso Ketchup.

El juego tiene un argumento muy sencillo: un tomate debe atravesar todas las pantallas del programa, y evitar que se convierta en zumo. Existen una serie de obstáculos, que obligan a la hortaliza a utilizar unas herramientas para conseguir sobrevivir. Esas ayudas van desde unos simples ventiladores, que te impulsarán a través de la pantalla, hasta unas camas elásticas, que te harán superar los obstáculos más difíciles. Si no superas la pantalla en un tiempo establecido, habrás fracasado y tendrás que fomar. parte un bote más de ketchup en cualquier supermercado.
Cada pantalla del juego, se identifica con una clave, de tal manera, que si te hacen picadillo en una fase avanzada del juego, podrás volver a esa pantalla, escribiendo la clave correcta.
Las pantallas, que aparecen al comienzo de la aventura, pueden despistar a los jugadores, pues son muy



Hay que pensar detenidamente una estrategia para pasar los diferentes obstáculos que nos separan de la salida de cada pantalla.



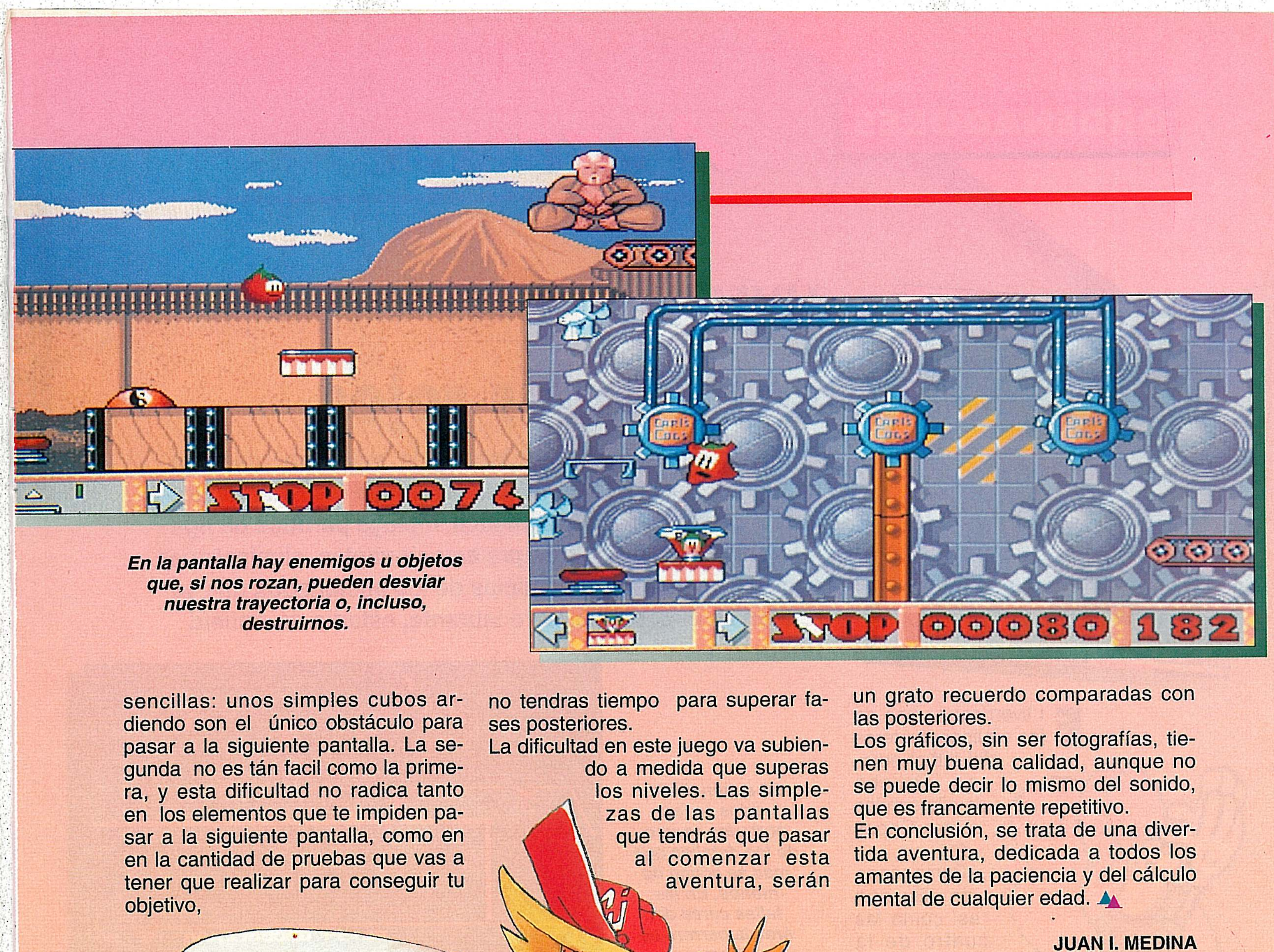
A medida que avanzamos la dificultad se incrementa notablemente y el número de objetos va aumentando.

FICHA TECNICA

Nombre: Bills Tomato Game
Fabricante: Psygnosis
Distribuidor: Erbe Software
Sistema: Amiga
Género: arcade




Sistema estudiado: PC



En la pantalla hay enemigos u objetos que, si nos rozan, pueden desviar nuestra trayectoria o, incluso, destruirnos.

sencillas: unos simples cubos ardiendo son el único obstáculo para pasar a la siguiente pantalla. La segunda no es tán facil como la primera, y esta dificultad no radica tanto en los elementos que te impiden pasar a la siguiente pantalla, como en en la cantidad de pruebas que vas a tener que realizar para conseguir tu objetivo,

BILLS TOMATO GAME

Interés:	87
Dificultad:	83
Gráficos:	75
Originalidad:	82
Sonido:	78

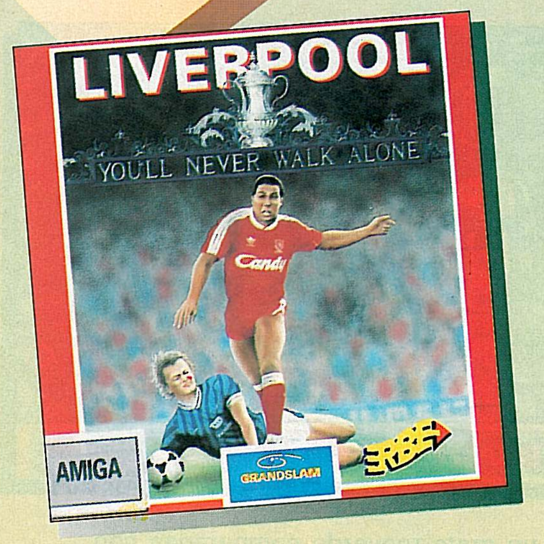
porque uno de los contratiempos que tiene este juego, es la dificultad con la que te mueves por pantalla. En la tercera, pantalla debemos atravesar una serie de ascensores, formados por unas monedas doradas con cara de mujer.En esta pantalla, te deberás emplear a fondo, utilizando todos los elementos que te brinda el juego, de lo contrario no podras pasar al siguiente nivel. Esta es una fase crítica del juego, porque si no eres conocedor del mismo no tendras tiempo para superar fases posteriores.

La dificultad en este juego va subiendo a medida que superas los niveles. Las simplezas de las pantallas que tendrás que pasar al comenzar esta aventura, serán un grato recuerdo comparadas con las posteriores.

Los gráficos, sin ser fotografías, tienen muy buena calidad, aunque no se puede decir lo mismo del sonido, que es francamente repetitivo.

En conclusión, se trata de una divertida aventura, dedicada a todos los amantes de la paciencia y del cálculo mental de cualquier edad.

JUAN I. MEDINA



LIVERPOOL

Los diablos rojos

Centrado en el popular equipo inglés, sale al mercado un simulador deportivo con el que se puede disfrutar de una auténtica temporada futbolística. Incluye partidos de liga intercalados con las, siempre emocionantes, eliminatorias coperas que hacen las delicias de los aficionados que se reúnen en el pequeño, pero vibrante, estadio de Anfield Road.

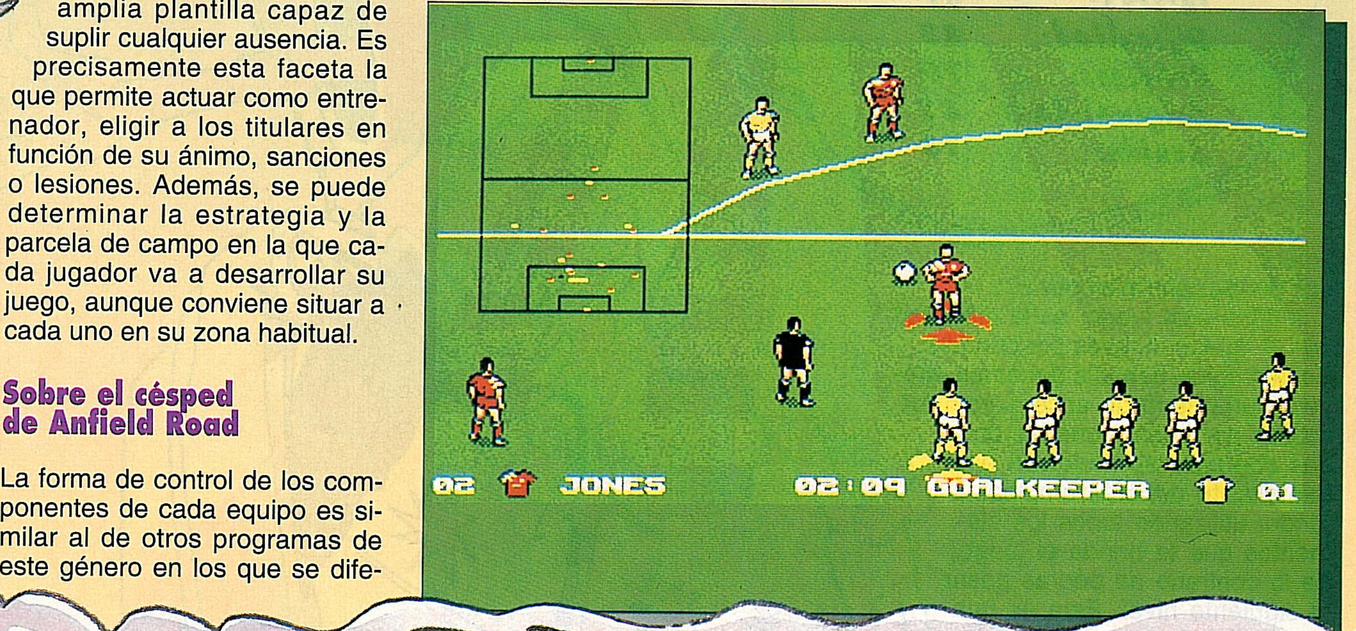
El liverpool es uno de los equipos punteros del fútbol europeo. Prueba de ello son los cuatro Copas de Campeones de Europa así como las cuatro de la U.E.F.A. sin olvidar las 18 ligas y 5 copas. Esto hace que sea necesaria una amplia plantilla capaz de suplir cualquier ausencia. Es precisamente esta faceta la que permite actuar como entrenador, eligir a los titulares en función de su ánimo, sanciones o lesiones. Además, se puede determinar la estrategia y la parcela de campo en la que cada jugador va a desarrollar su juego, aunque conviene situar a cada uno en su zona habitual.

Sobre el césped de Anfield Road

La forma de control de los componentes de cada equipo es similar al de otros programas de este género en los que se dife-



La ausencia de redes en las porterías es uno de los detalles que más se echan de menos. En las faltas cerca del área la barrera se toma automáticamente por la computadora.





Para formar el equipo titular se dispone de todo tipo de información sobre la plantilla del Liverpool.



Las entradas bruscas son castigadas con faltas y tarjetas.

rencian los movimientos, con o sin posesión del balón. El portero se mueve semiautomáticamente, lo que da lugar a tanteos abultados.

Los gráficos de movimiento están bastante conseguidos pero los de fondo dejan mucho que desear, ya que no incluyen ni las redes de las porterías ni el público en las gradas.

Por otra parte, en lo referente a la

Toda la emoción de una de las ligas más duras de Europa, en la que una buena plantilla puede sacarte de más de un apuro

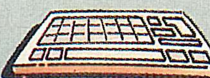
perdida del esférico en los regates, solo se produce en los giros de 180 grados, lo que hace las acciones de ataque mucho más dinámicas.

Las clasificaciones ligueras, efecto en los disparos y variación del estado del terreno de juego, son algunos de los aspectos incluidos, aunque

FICHA TECNICA

Nombre: Liverpool
Fabricante: Grandslam
Distribuidor: Erbe Software
Sistema: Atari ST, Amiga,PC y Commodore 64
Género: arcade





Sistema estudiado: PC

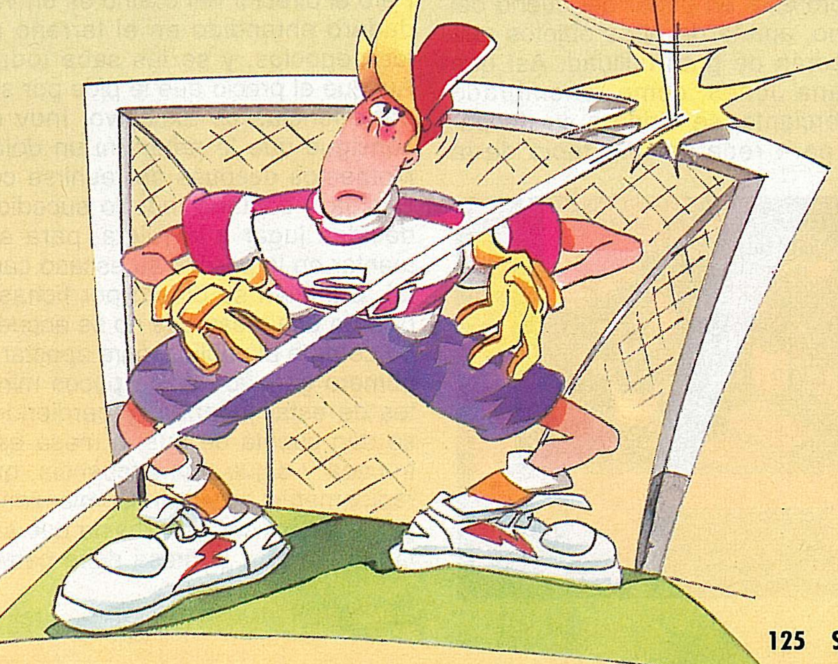
olvida la identificación de los jugadores que no pertenecen a los diablos rojos.

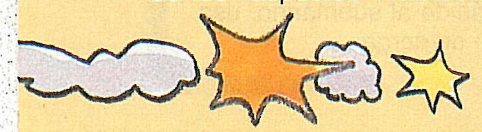
Por último, decir que aunque contemple la opción "actuar como entrenador", este juego se encuentra más cerca de los puramente deportivos, que de aquellos en los que se controla al club desde los despachos.

JAVIER ITURRIOZ

LIVERPOOL

Interés:	82
Dificultad:	80
Gráficos:	76
Originalidad:	70
Sonido:	74

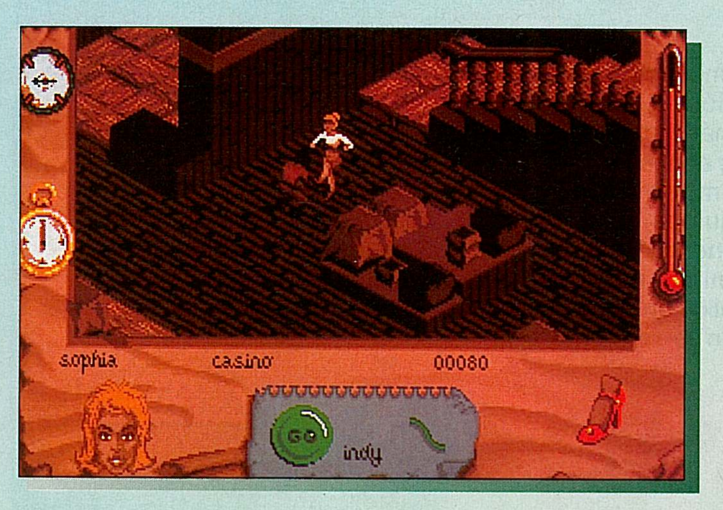




INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (THE ACTION GAME)

El continente perdido

Una vez más, el arqueólogo más peculiar de la Historia, se dirige a una nueva aventura, que pondrá a prueba sus reflejos e inteligencia: la búsqueda de la Atlántida.



Puedes controlar a dos personajes, Indy y Sofía, y cambiar de uno a otro cuando sea necesario.

Y así, nos encontramos a nuestro héroe, pensando que será demasiado difícil que él solo lleve este reto a buen final. Por eso, decide que Sophía, arqueóloga y antigua novia suya, le acompañe. La epopeya de Indiana y su amiga comienza en el famoso casino de Montecarlo en el que, según noticias, se encuentra oculta una parte del libro perdido de Platón, que relata la forma de encontrar el continente perdido.

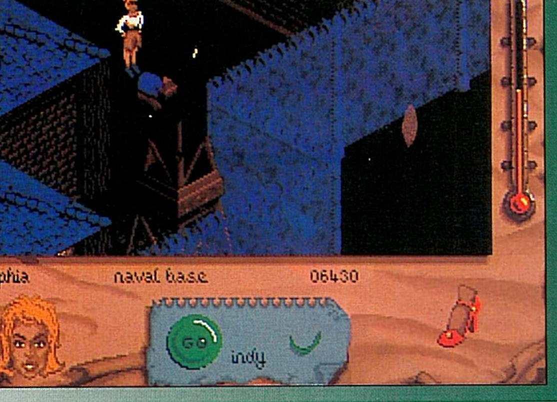
El libro está en poder del dueño del casino, aparte de otros objetos que les serán de gran utilidad. Así que Indiana Jones, como renombrado comerciante, se dirige a su despacho para regatear el precio de la obra de Platón y de otras pertenencias que a nuestro arqueólogo preferido le interesan.

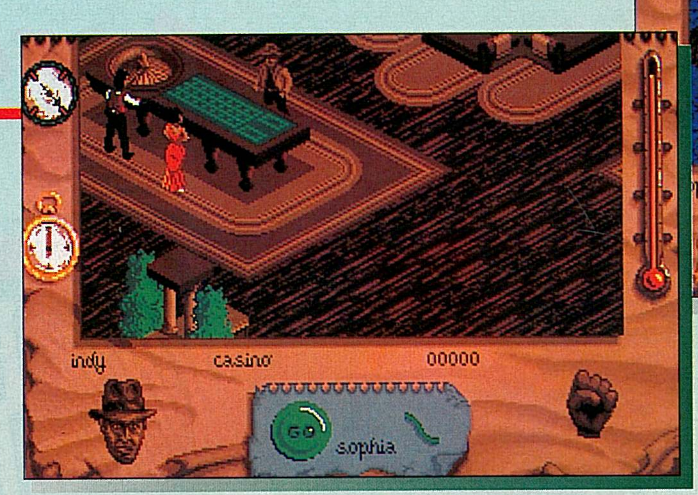
Pero el director del casino es un verdadero entendido en el terreno de los negocios, y se las sabe todas. Aunque el precio que le pide por sus pertenencias es excesivo, Indy no consigue que le rebaje ni un dólar. Momentos después de reunirse con Sophía y contarle todo lo sucedido, deciden jugar a la ruleta, para aumentar en lo posible su escaso capital. Cambian su dinero por fichas y buscan una mesa que no se encuentre cerrada al público, para apostar al número ganador. A los pocos minutos de estar jugando (y perdiendo), se dan cuenta de que la mesa está trucada y sigue una secuencia, que rápidamente adivinan. Comienzan a ganar dinero sin parar hasta que saltan la banca y la mesa debe cerrar-

Para sacar ventaja

Cuando juegues a la ruleta, apunta en un papel todos los resultados que salgan. Después de algunas jugadas, descubrirás el esquema que sigue. Los más corrientes son: Cada cinco jugadas sale el 0, ó, se van alternando el color rojo y el negro. La mejor forma de entrar en la base naval alemana sin llamar la atención, es haciendo un agujero en la verja con las tenazas.

Para entrar de forma mucho más rápida al submarino, usa la grúa de carga.



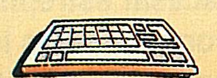


En las ruletas del Casino deberás encontrar la secuencia lógica que sigue cada una y ganar todo el dinero que te sea posible.

Los decorados tridimensionales en que se desarrolla el juego esconden multitud de objetos.

FICHA TECNICA

Nombre: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (The Action Game)
Fabricante: Lucasfilm
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Atari y Amiga
Género: arcade-aventura




Sistema estudiado: PC

se. Ya con el dinero suficiente, se dirigen a comprar todos los objetos que están en manos del dueño del casino. Una vez conseguidos todos, deben escapar, pero se dan cuenta de que los nazis bloquean la salida principal y escapan por la azotea.

Siguiendo los textos del libro, descubren que la Atlántida está sumergida bajo las aguas, por lo que deben buscar un transporte adecuado, y que mejor sitio para buscarlo que una base naval alemana.

Tienen que ser lo más discretos que puedan, ya que al mínimo ruido extraño, la alarma de la base será activada, y los guardias nazis dispararan a matar a todo lo que se mueva.

Dentro de la base encontrarán otra parte del libro, y tendrán que hallar el acceso al puerto donde guardan los submarinos. Una vez allí, se encontrarán ante una carrera contra-reloj. Una de las naves está a punto de partir y su objetivo será el de entrar en ésta antes de que zarpe con rumbo a la Atlántida.

Por infortunios de la vida, los nazis les han descubierto y han colocado un explosivo en la torreta del submarino. Lo primero que nuestros amigos tendrán que hacer será desactivar la bomba, para lo que necesitarán unas tenazas. Acto seguido, deberán ir a los laboratorios del submarino. Allí, Indy se enfrentará a un soldado alemán, armado con bombas de ácido. Si consigue vencerle, tendrá que buscar el periscopio para guiar el submarino hacia unas islas.

En una de éstas encontrarán una tribu salvaje. Indy y Sophía tendrán que camelar al jefe de la isla con algún presente, para que les dejen entrar en la cueva sagrada y así descubrir que por fin han llegado a la Atlántida.

Ya solo resta un paso para llegar al santuario sagrado. Los soldados nazis aparecen por todas partes e intentarán impedirles que avancen. Gracias a unas extrañas bolas que han ido encontrando en sus correrías, podrán activar la maquinaria allí existente. Una vez dentro del santuario les atacarán unas criaturas horribles. Indy y Sophía tendrán que encontrar la forma de detenerlas antes de que acaben con ellos.

CARLOS F. MATEOS

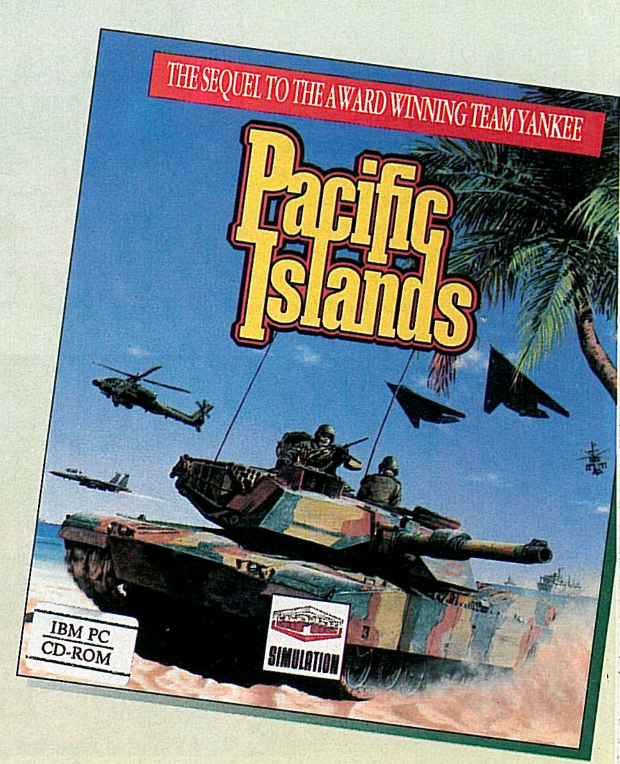
INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

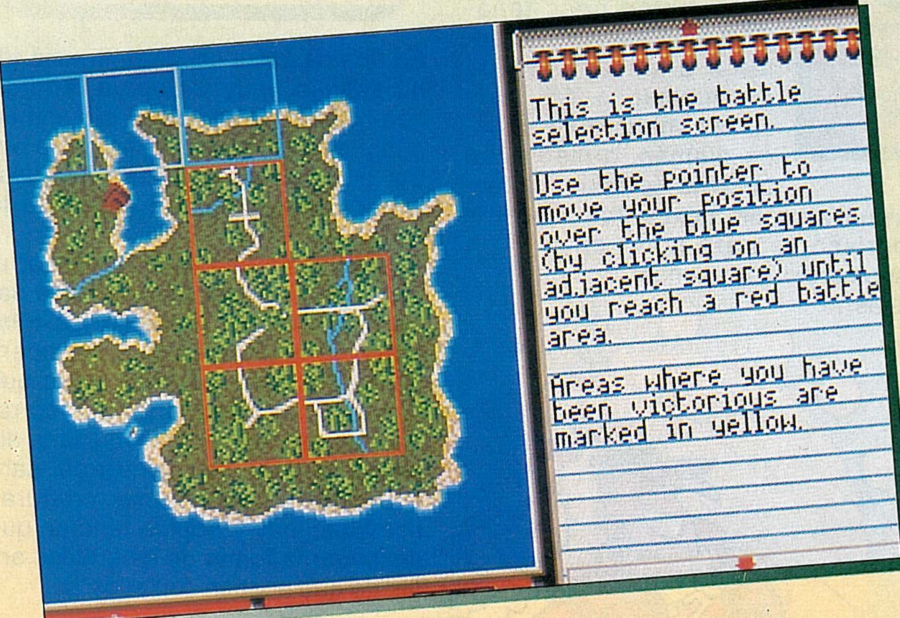
Interés:	85
Dificultad:	83
Gráficos:	87
Originalidad:	80
Sonido:	85

PACIFIC ISLANDS

Los rusos contraatacan

Después de fracasar estrepitosamente en su primera intentona de conquistar las islas de Yama Yama, en la que fueron derrotados, los ejércitos rusos han vuelto a la carga.





El mapa principal muestra las zonas de batalla (cuadros rojos) y las zonas neutrales (cuadros azules), por donde podemos circular libremente.

En estas dramáticas circunstancias sólo el ejército americano tendrá poder para frenar en seco las aspiraciones comunistas.

Estamos frente a la continuación del famoso juego TEAM YANKEE, y como se suele decir, las segundas partes nunca fueron mejores, aunque también hay que reconocer que el programa tiene en sus gráficos en tres dimensiones y en su acción trepidante sus dos mejores bazas a su favor. Esto, unido a la dificultad del juego, hacen de él un programa con el que se puede disfrutar unas cuantas horas a las órdenes de los cuatro escuadrones de tanques en los diferentes escenarios que irán apareciendo a lo largo del programa. En cada escenario (hay más de veinte diferentes), la misión que hay que completar será distinta. A veces, el objetivo consistirá en destruir las unidades soviéticas. En otras ocasiones, nuestra misión no será destructiva –por ejemplo, tendremos que salvar a un poblado de manos de los comunistas–.

El programa es rico en variedad de opciones; entre ellas cabe reseñar las armas y los diferentes vehículos. Es de destacar el límite real de



tiempo en el que transcurre la batalla, que se supone sobre 1995, y que el manual de instrucciones venga en castellano. Quizá lo mejor del citado programa sea el hecho de que posee unos gráficos en tres dimensiones bastante plausibles, además de la variedad de formaciones de combate, siete en total.



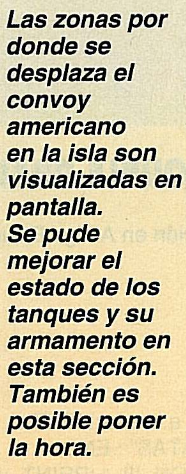
Opciones

En la pantalla inicial visionamos tres imágenes en la zona inferior del monitor que son, de izquierda a derecha: salir del juego, cambiar el idioma, y juego en prácticas. Antes de comenzar a jugar, la máquina nos expondrá un tanque y nos pedirá que lo identifiquemos con el ratón, operación hasta tres veces antes de darnos acceso al menú principal.

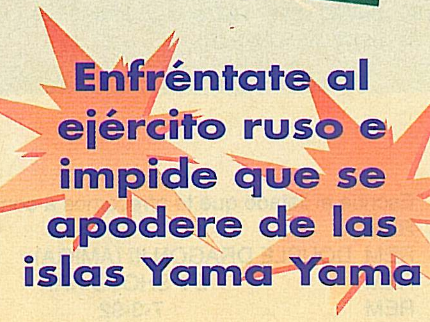
Para ser una versión de ***CD-ROM,*** el programa no aprovecha al máximo las posibilidades del ordenador. El juego cuenta con unos estupendos sonidos y un no menos magnífico mapa en el que se pueden observar múltiples opciones como pueden ser: agrandar el mapa, achicar el mapeado, buscar divisiones de combate y elegir la velocidad de los convoyes. Existe también la opción de poder arreglar las unidades destruidas, y se tiene la posibilidad de sacar el archivo de notas.

En definitiva, estamos ante un juego que no brilla por su originalidad pero que posee bastantes buenas opciones para resultar interesante.

RAFAEL ARAGON



Las zonas por donde se desplaza el convoy americano en la isla son visualizadas en pantalla. Se pude mejorar el estado de los tanques y su armamento en esta sección. También es posible poner la hora.

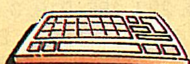


PACIFIC ISLANDS

Interés:	85
Dificultad:	90
Gráficos:	86
Originalidad:	72
Sonido:	81

FICHA TECNICA

Nombre: Pacific Islands
Fabricante: Empire
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga, Atari ST y PC
Género: estrategia




Sistema estudiado: PC CD-ROM

Cargadores



INTERPHASE 3D (PC)

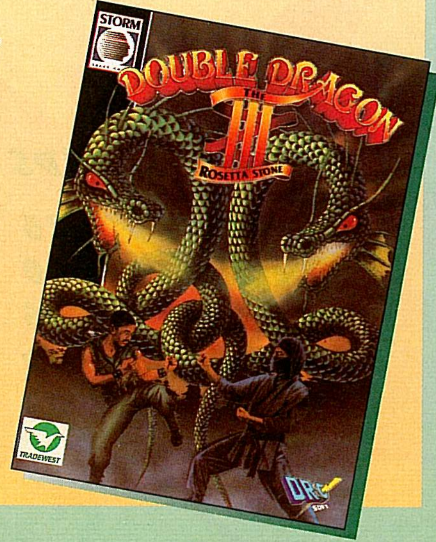
Introduce el siguiente listado en el GWBASIC y haz RUN. Si todo ha ido bien, se creará el programa CIPHS.COM en el disco. Cárgalo antes del juego y lograrás energía infinita.

```
10 'Generador de ciphs.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"ciphs.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 7
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "ciphs.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB46000000003D03007537558BEC501E",1111
210 DATA "8B46023D555F75278B46048ED8B89090",1651
220 DATA "A3E633A3E833C606EA33EB33C08ED8FA",2465
230 DATA "2EA10201A340002EA10401A34200FB1F",1160
240 DATA "585DFA2EFF2E02010E1FB81035CD212E",1363
250 DATA "891E02012E8C060401BA0601B81025CD",1002
260 DATA "21BA4801CD27",536
```

DOUBLE DRAGON III (AMIGA)

Escribe el listado que te ofrecemos a continuación en Amiga Basic, ejecútalo y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla.

```
REM
REM  DOUBLE DRAGON III (AMIGA)
REM                    BY SHOTO KAI
REM                        7-3-92
REM
CLS :inicio=520192&
FOR N=0 TO 207:READ A: POKE inicio+n, a:s=s+a:NEXT n
IF s< > 17247 THEN PRINT "ERROR EN DATAS" : END
PRINT        "CARGADOR DOUBLE DRAGON III " :PRINT :PRINT :PRINT
INPUT " COINS INFINITOS (s/n)":a$:IF a$="n" THEN POKEW 520250&, 24582
INPUT " TIEMPO INFINITO (s/n)":b$:IF b$="n" THEN POKEW 520258&, 24582
INPUT "  ENERGIA INFINITA (s/n)":C$:IF c$="n" THEN POKEW 520266&, 24606
PRINT :PRINT "INTRODUCE EL DISCO ORIGINAL EN LA UNIDAD DF0: "
PRINT " CUANDO SALGA EL ´SYSTEM REQUEST´ SELECCIONA CANCEL 2 VECES"
PRINT 'Y PULSA UNA TECLA PARA JUGAR CON LAS VENTAJAS DESEADAS"
TECLA: IF INKEY$="" THEN tecla
CALL inicio
DATA 97, 126, 75, 249, 0, 0, 184, 240, 51, 124, 0, 2, 0, 28. 35, 124
DATA 0, 3, 132, 0, 44, 35, 124, 0, 0, 24, 0, 0, 36, 35, 77
DATA 0, 40, 78, 174, 254, 56, 51, 252, 78, 249, 0, 0, 185, 120, 35, 252,
DATA 0, 7, 240, 58, 0, 0, 185, 122, 78, 213, 19, 252, 0, 74, 0, 0
DATA 97, 104, 19, 252, 0, 74, 0, 0, 119, 96, 19, 252, 0, 74, 0, 0
DATA 176, 202, 19, 252, 0, 74, 0, 0, 177, 40, 19, 252, 0, 74, 0, 0,
DATA 177, 188, 19, 252, 0, 74, 0, 0, 178, 80, 78, 64, 178, 80, 28, 64
DATA 10, 25, 32, 184, 223, 186, 219, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA 44, 120, 0, 4, 147, 201, 78, 174, 254, 218, 69, 250, 0, 156, 36, 128
DATA 67, 250, 0, 134, 78, 174, 254, 158, 67, 250, 0, 46, 66, 128, 66, 129
DATA 65, 250, 0, 20, 78, 174, 254, 68, 67, 250, 0, 30, 69, 250, 0, 106
DATA 35, 74, 0, 14, 78, 117, 116, 114, 97, 99, 107, 100, 105, 115, 107, 46
DATA 100, 101, 118, 105, 99, 101, 0, 0, 0, 7, 209, 2, 0, 7, 0, 0,
```



Consejos y trucos

PHELIOS
MEGA DRIVE

Cuando aparezca en la pantalla "CHAPTER 1, DEVIL IN DIROS", presiona en este orden los mandos de tu control pad: C, A, B, A, C, A, B, A. Conseguirás nueve vidas en lugar de las tres iniciales.

TERMINATOR 2
AMIGA

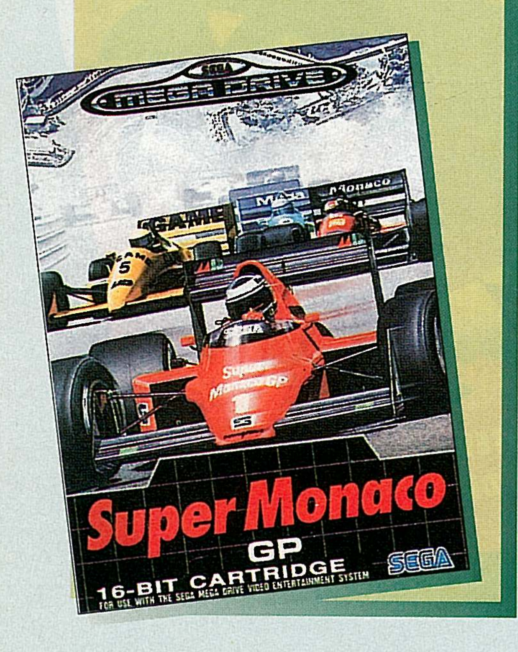
Para pasar de fase, pulsa la pausa apretando la P, y presiona todas las teclas de función a la vez. Al quitar la pausa, pasarás de nivel pulsando el ESCAPE.



SUPER MONACO GP
MEGA DRIVE

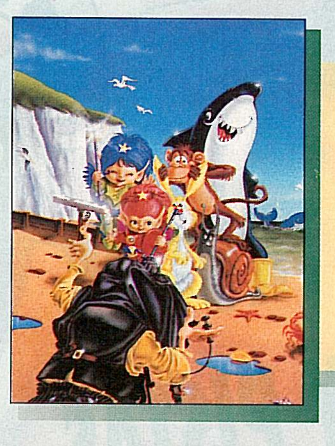
Carrera 7: primer año con el coche de la serie MADDONA

0B9F G635 100D 0000
000G HH03 4527 89AC
B6DE F810 1000 0080
0000 0000 7100 D9D9



AZTEC ADVENTURE
MASTER SYSTEM

Para acceder a la *Sound Test*, empuja sobre el botón 1. Tendrás una pantalla con dos ARCS EN CIEL, figuras y nombre. Mientras que las figuras se encuentran en la pantalla, ve hacia la izquierda una vez, y después a la derecha 20 veces. Si no has realizado esto correctamente, la cabeza de Nino aparecerá a la derecha de ARC en CIEL, arriba, hay un cuadro donde podrás elegir melodías del 1 al 7.



RODLAND
AMIGA

Para conseguir vidas infinitas pulsa la tecla HELP cinco veces. Si además pulsas la barra espaciadora, saltarás de nivel.

LEANDER
AMIGA

Si te quedas atascado en alguna fase, prueba con alguno de estos passwords: ZXSP o LVFT

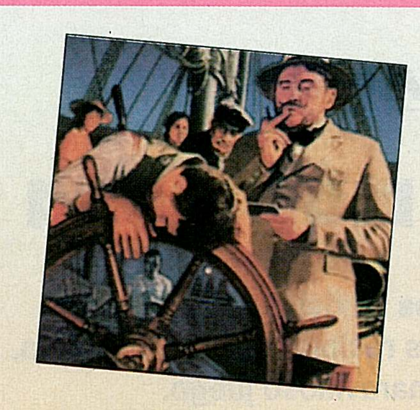


Los súper del mes

HIT ORDENADORES

PC

1	INDIANA JONES AND THE FATE...	=
2	HUGO	↑
3	CRUISE FOR A CORPSE	↓
4	WING COMMANDER II	↑
5	ETERNAM	↑
6	RISKY WOODS	↓
7	HUMANS	↑
8	HARPOON	↑
9	CAMPAIGN	↑
10	MONKEY ISLAND 2	↓

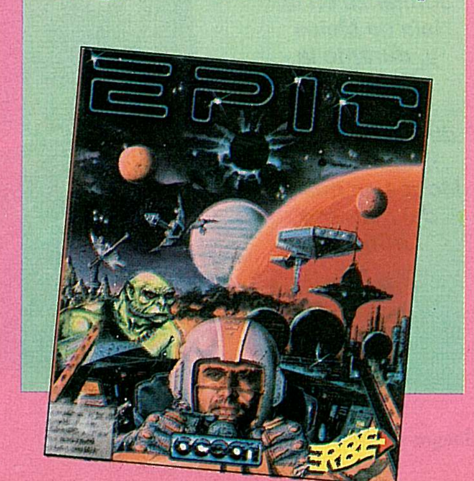


AMIGA

1	CRUISE FOR A CORPSE	=
2	MONKEY ISLAND 2	=
3	HUGO	↑
4	GOBLIINS	↑
5	HUMANS	↑
6	RISKY WOODS	↓
7	EPIC	↓
8	CAMPAIGN	↑
9	SHADOW OF THE BEAST III	↑
10	HOOK	↓

ATARI

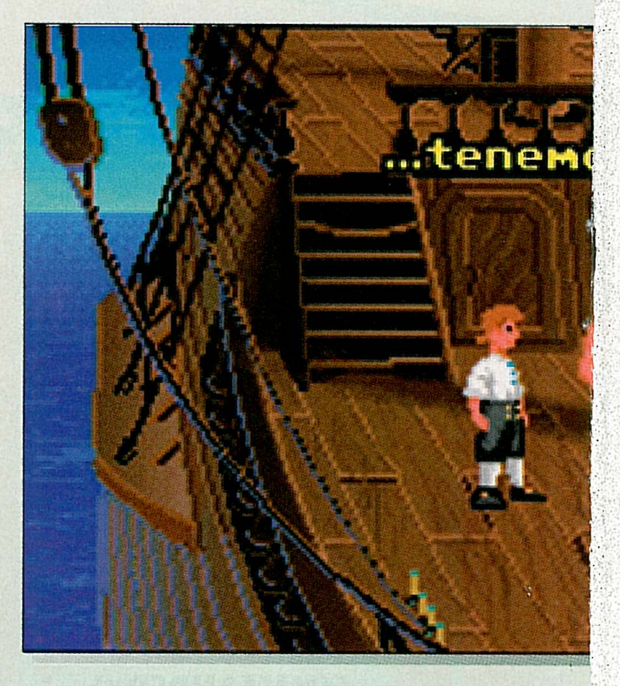
1	HOOK	↑
2	EPIC	↓
3	CAPITAN PLANETA	↑
4	TORTUGAS NINJA II	↓
5	ISHAR	↑
6	TERMINATOR 2	=
7	ROBOCOP	↓
8	ESPAÑA THE GAMES 92	=
9	MONKEY ISLAND	↑
10	INDIANA JONES Y LA ULTIMA ...	↑



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

La aventura más mona

El misterio de la isla de los Monos ha dejado de serlo; en respuesta a las numerosas cartas recibidas pidiendo ayuda, publicamos la solución de este maravilloso juego.





La acción comienza en la isla de Melee y, durante la aventura, debemos dirigirnos hacia la isla de los Monos en busca del malvado LeChuck.

Primera Parte: Isla de Melee

Dirígete al Scumm Bar y habla con los piratas jefes para que te informen sobre las tres pruebas. Cuando salga el cocinero, entra en su cuarto y coge la carne, la cacerola y el pescado espantando al pájaro.

Ve al circo de los hermanos Fettuccini y usa la cacerola como casco. Con ello conseguirás suficiente dinero para el resto de la aventura. Vuelve al pueblo y compra el mapa. Habla con los piratas del ratón y consigue las actas junto a los dos doblones. En la casa Vudú recoge el pollo de goma. En la tienda compra la pala y la espada (si no esta el tendero pulsa el timbre).

Sal del pueblo y, en el puente, dale el pescado al troll para que te deje cruzarlo. Ve a la casa del capitán Smirk y pídele clases de esgrima. Para derrotar a la SwordMaster debes luchar con los piratas que encuentres en tu camino, para ello debes conocer todas las respuestas a sus insultos. Vuelve al pueblo y envía al tendero a buscar a la SwordMaster. Síguele y encontrarás la casa en medio del bosque. Enfréntate a ella. Aprovecha la ocasión y recoge los pétalos amarillos.

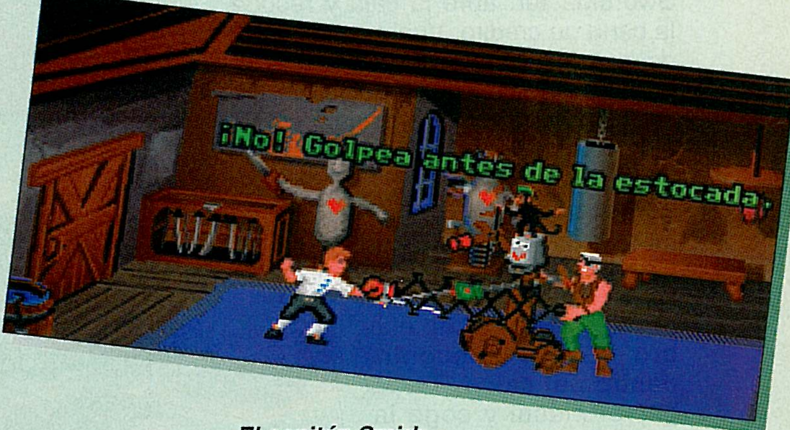
Utiliza el pétalo amarillo con la carne



En la primera parte debemos, además de convertirnos en piratas, conseguir un barco y una tripulación para llegar hasta Monkey Island.



Nuestro valor será puesto a prueba en más de una ocasión durante todo el desarrollo del juego.



El capitán Smirk nos enseñará el arte de la lucha con la espada. Aun así, necesitaremos mucha práctica para ser un maestro.



En la tienda encontraremos más de un objeto útil. Además, el tendero conoce información de gran valor.

y dáselo a los caniches asesinos de la gobernadora. Entra en la mansión, coge el jarrón y abre la primera puerta. Tras la simpática escena, ve a la cárcel y habla con el prisionero. En la tienda compra los caramelos de menta y entrégaselos, junto al repelente de ardillas, al reo. Usa el pastel y encontrarás una lima en su interior. Vuelve a la mansión, entra por el agujero de la pared y obtendrás el deseado ídolo. Cuando te tiren al agua, recoge el ídolo y podrás salir.

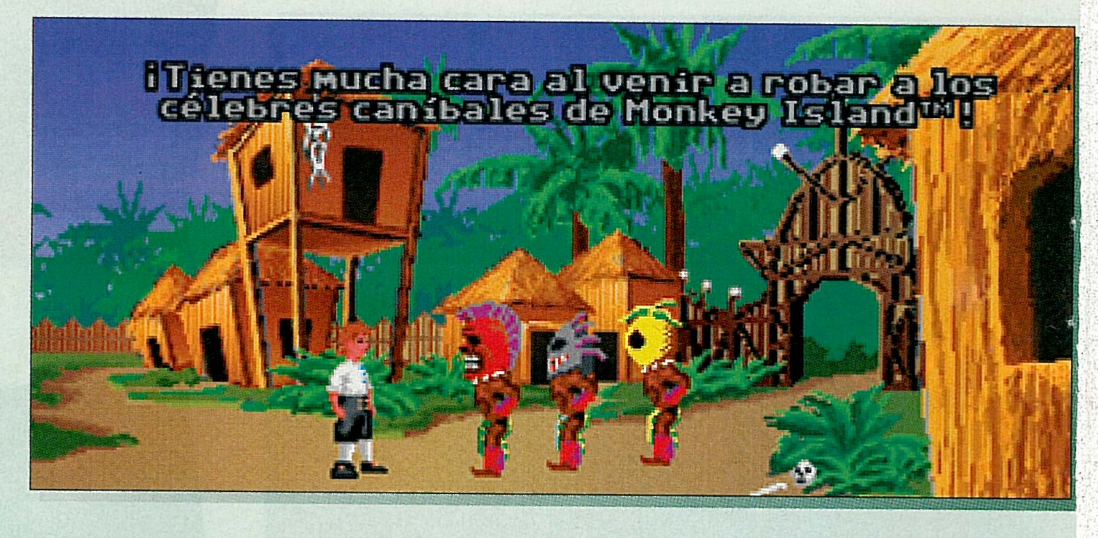
Vete al bosque y sigue las instrucciones del mapa ignorando el "dos-tres-cuatro". Cuando llegues a la X, usa la pala para conseguir la camiseta.

Dirige tus pasos hacía el Scumm Bar y, tras hablar con el cocinero, coge las cinco jarras. Llena una con el barril de grog de la cocina y encamínate a la cárcel; debes cambiar el contenido de una jarra a otra cuando veas que se está fundiendo. Usa el grog en la cerradura y habla con el preso para que se una a tu tripulación. Vete a la casa de la Sword-Master y convéncela para que te acompañe en el largo viaje. El último lugar a visitar es la casa de MeatHook. Para llegar hasta ella debes utilizar el pollo de goma en el cable que cruza el precipicio. Tras hablar con él, para derrotar al terrible monstruo, solamente debes tocarlo.

El humor está presente en todas y cada una de las pantallas de este juego

ORDENADORES

Juega con ventaja



Para conseguir un barco habla con Stan el vendedor. Como no tienes suficiente dinero vuelve al pueblo y pide un crédito al tendero. Fíjate en la combinación de la caja fuerte y, tras enviarle a la casa de la SwordMaster, abre la caja y recoge la carta de crédito. Vuelve a la tienda de barcos. Regatea para comprar el Mono del Mar y desecha todos los extras que incluye. Regresa al pueblo.

Segunda parte: El viaje

Coge de tu camarote la pluma y la tinta. Lee el libro que se encuentra dentro del cajón. Trepa por el mástil y coge la bandera pirata. Baja a la cocina para hacerte con la cuerda y los cereales del armario. Abre el paquete y encontrarás la llave del armario de tu camarote, en cuyo interior hay un cofre que contiene la canela y una receta. En la bodega podrás encontrar la pólvora, el vino y la cuerda.



La isla de los Monos se encuentra habitada por una tribu de caníbales. Ellos saben como elaborar la poción para destruir a LeChuck. Para llegar hasta su poblado usaremos la barca de remos que se encuentra inutilizada en una de las playas.

En la cocina prepara la receta con los siguientes ingredientes: pollo de goma, caramelos de menta, bandera pirata, tinta, vino, canela, pólvora y cereales. Enciende el mapa con el fuego de la cocina. Llena de pólvora el cañón, pon la cuerda, enciende la mecha y usa la cacerola.Al despertar, te encontrarás en la isla de los Monos.

La isla de los Monos también tiene su náufrago propio: Herman Toothrot.

Tercera parte: isla de los Monos

Coge el plátano y diríjete hacia el fuerte situado en la parte oeste de la isla. Empuja el cañón y podrás coger la bola y la pólvora. Recoge también la cuerda y el catalejo que allí se encuentran. Vete ahora al cauce del

El éxito del juego ha permitido que éste sea publicado en formato CD-ROM

El barco fantasma se encuentra anclado en un río de lava en el interior de Monkey Island.



Debemos darnos prisa para rescatar a la gobernadora Marley y acabar con el pirata fantasma LeChuck.

río, coge la piedra y mírala. Sube hasta la mitad de la montaña y mueve la catapulta hasta que, al mirar por el catalejo, veas la palmera de la playa. Sube hasta la cima y empuja la piedra que está en el borde del precipicio. Baja de nuevo hasta el cauce del río, coloca la pólvora en la presa y utiliza la bola de cañón en la piedra que cogiste anteriormente. No te olvides de la cuerda del ahorcado. Vete a la grieta y utiliza las dos cuerdas para llegar hasta el fondo; coge los remos. En la playa recoge los dos plátanos y usa los remos en la barca. Dirígete por mar a la parte norte de la isla.

En el poblado caníbal coge los dos plátanos. Eres capturado, pero puedes escapar cogiendo la calavera y levantando el tablón que se encuentra debajo. Vuelve a la parte sur de la isla y dale los cinco plátanos al mono, que te seguirá hasta el templo que se encuentra al este. Una vez allí tira de la nariz del tótem, entra y coge el pequeño ídolo. Viaja hasta el poblado caníbal y ofréceles la estatuilla. Entra en la cabaña donde estuviste preso anteriormente a por el "recogeplátanos". Al salir verás a Herman; ofrécele el "recogeplátanos" y te dará la llave del templo. Sal del poblado y regresa. Habla con los caníbales, pídeles la cabeza del navegante y ,cuando se reunan a deliberar, dales el manual de navegación.

Vete ahora al templo, abre la cabeza de mono utilizando la llave en su oreja. Utiliza la cabeza del navegante para orientarte en el laberinto. Detente en los cruces y toma el camino que indica la cabeza. Cuando llegues al barco fantasma, habla con la cabeza del navegante y convéncela para que te preste su collar. Colócatelo y serás invisible para los fantasmas.

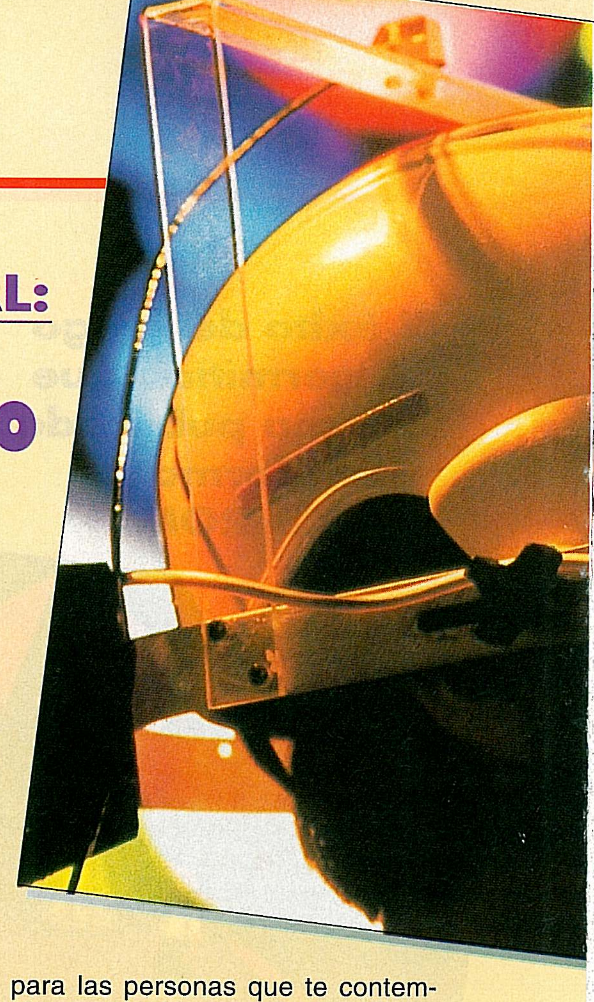
Una vez dentro del barco, vete al camarote del capitán y consigue la llave utilizando la brújula. Baja a la bodega, quítale una pluma a la gallina fantasma y utilízala en el pie del marinero durmiente. Soltará la botella de grog y podrás cogerla. Abre con la llave la trampilla de la segunda bodega. Utiliza el grog en el plato y podrás coger la manteca. Sube a cubierta y engrasa la puerta con la manteca. Coge las herramientas y utilízalas para abrir la caja en la que se encuentra la raiz mágica. Vuelve al poblado caníbal y ofréceles la raiz. Regresa al templo. El barco habrá desaparecido, así que volverás a la isla de Melee.

Parte final: Guybrush se lía a golpes

Vete hacia la iglesia y utiliza la poción para eliminar a los fantasmas que te encuentres. Tras un breve diálogo con *LeChuck*, éste te perseguirá por diferentes partes de la isla. Cuando llegues a la tienda de Stan coge la botella de cerveza del suelo y utilízala contra *LeChuck*.

TOMAS TEJON
ANTONIO GREPPI





REALIDAD VIRTUAL:

La verdad de otro mundo

Si te has pasado algún domingo por la Vaguada de Madrid o por algún local de videojuegos, seguramente habrás visto una espectacular máquina en la que bajo un casco futurista se esconde un chaval que no cesa de hacer esperpénticos aspavientos, como si en el juego le fuera la vida. Pensarás que se trata de una videoconsola más, algo menos barata, eso sí, pero sólo eso.

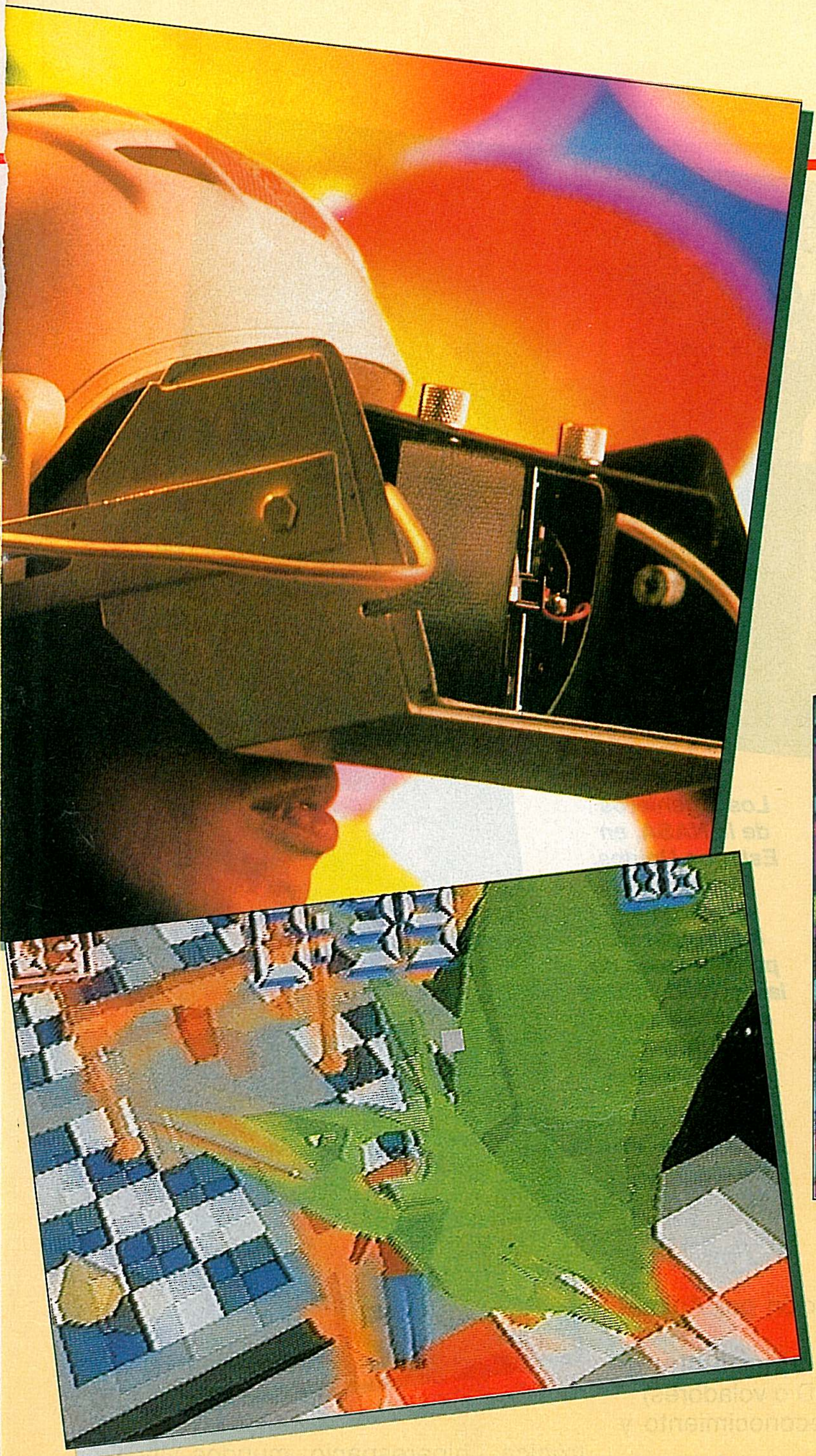
Pues bien, lo que tienes ante ti es algo absolutamente diferente a lo que hayas podido ver hasta ahora. Si has visto recientemente la película The Lawnmower (El cortador de césped), quizás sepas ya que estamos hablando de ... REALIDAD VIRTUAL
Te estarás preguntando en qué se diferencia una máquina de matar marcianos convencional de la que bajo un nombre tan rocambolesco se oculta.
Cuando juegas una partida en un videojuego convencional, todo o casi todo está preparado. Es decir, los escenarios por donde te vas a mover, las trampas y obstáculos que aparecern y los matones que van a por ti están predeterminados. Como mucho, surgirán pasadizos y monstruos de forma aleatoria, para que no te canses en las partidas del comienzo del programa.
En el momento que experimentes tu primera partida en una máquina basada en Realidad Virtual, lo primero que sentirás es un gran desconcierto, ya que lo primero que tendrás que colocarte es un casco provisto de una especie de pantallas de cristal líquido y de unos auriculares con un sonido envolvente que te aislarán completamente del mundo que te rodea.
Y lo que es más emocionante... podrás comprobar cómo, al mover la cabeza (en cualquier dirección), verás un entorno irreal (sintetizado artificialmente por ordenador), que varía según donde mires, y en el que te puedes pasear con entera libertad.

Por voluntad propia

No es el juego el que te marca unos escenarios y recorridos prefijados, sino tú mismo quien tienes que decidir y aprender a moverte por ese nuevo espacio virtual, que no existe para las personas que te contemplan, pero sí para ti. Estarás experimentando tu primer viaje interactivo a un mundo absolutamente irrepetible, ya que nadie podrá repetir dos veces el camino que hagas.

Los orígenes

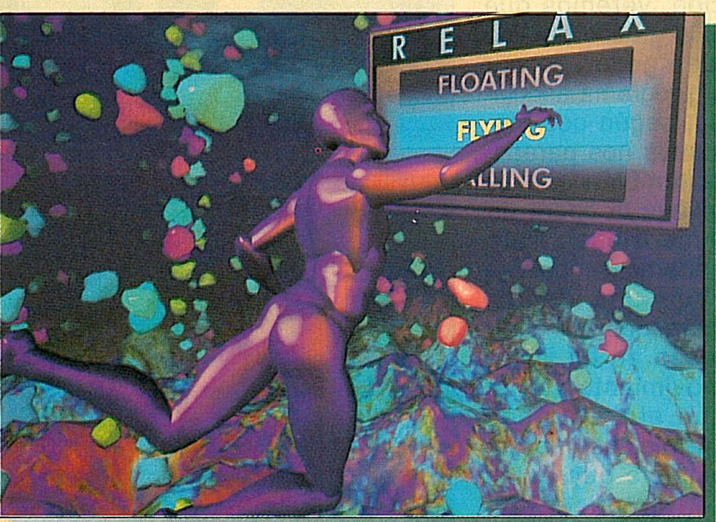
Aunque se trata de algo nuevo como aplicación lúdica en centros públicos de entretenimiento, el origen de la RV se remonta a primeros de los 80, cuando diferentes grupos de científicos e ingenieros que trabajaban en simuladores espaciales para la NASA decidieron diferenciar entre la simulación convencional y la generación por ordenador de mundos o entornos sintetizables de forma interactiva y compartida entre usuarios y objetos.
Uno de estos excepcionales científicos, que por aquel entonces contaba con unos 20 años, Jaron Lanier, acuñó el nombre de Realidad Virtual.
No cabe duda de que si queremos experimentar realmente nuevos mundos e interactuar con ellos, necesitaremos elementos ópticos y acústicos que no nos hagan echar mucho de menos nuestro entorno real.
Si nos sentimos muy incómodos, posiblemente no podamos sumergirnos



Un casco con pantallas especiales de cristal líquido es el elemento esencial para experimentar esta nueva realidad.

El cortador de césped ha sido la primera película que ha tiocado el tema del futuro que ya está aquí.

a gusto en una evasión virtual.
Si has visto el *Holodeck* de STAR TREK: la próxima generación, recordarás que la tripulación del *Starship* visitaba esta habitación virtual para viajar a tiempos pasados, transformando órdenes habladas en paisajes realísticos poblados por "humanos" irreales que hablaban, caminaban y utilizaban objetos con tal verosimilitud que parecían existir verdaderamente.
Desgraciadamente, los límites de la tecnología actual no permiten gene-

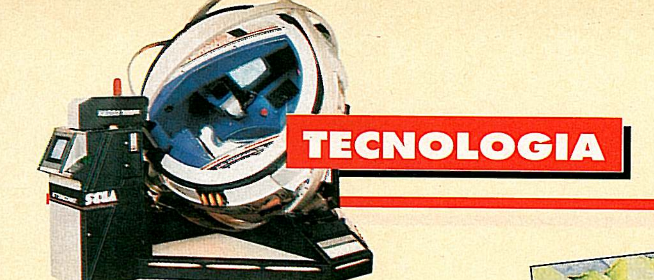


rar espacios virtuales tan realistas como el *Holodeck*.
Sin embargo, hasta la fecha se han desarrollado numerosos dispositivos para la experimentación y simulación de mundos que no existen, más que en la imaginación de los programadores.
Mencionaremos algunos de los más conocidos: cascos con visualizadores de cristal líquido (Head Mounted Displays o HMS's). Normalmente se trata de un par de cristales líquidos en color (como las pantallas de las videoconsolas), pero polarizados de forma que la imagen que aparece ante nuestros ojos nos parece tridimensional.
Al generarse mediante dos imágenes ligeramente desplazadas en su punto de vista (par estereográfico), que se nos presentan alternativamente en uno y otro de nuestros ojos, pero nunca simultáneamente.

Para fin de siglo

Este océano de nuevos interfaces y de terminología futurista empieza a surcar las costas de la realidad cotidiana, aunque se estima que será en 1999, es decir, en los albores del nuevo milenio, cuando experimente el despegue definitivo. Previsiones rigurosas hablan de un potencial mercado mundial de RV con un volumen de unos 575 millones de dólares para ese año, repartidas de la siguiente forma:

– Entretenimiento y consumo: 26 %
– Simulación y enseñanza : 26 %
– Visualización científica : 17 %
– Información: 13 %
– Comunicaciones: 9 %
– CAD y Modelización: 9 %

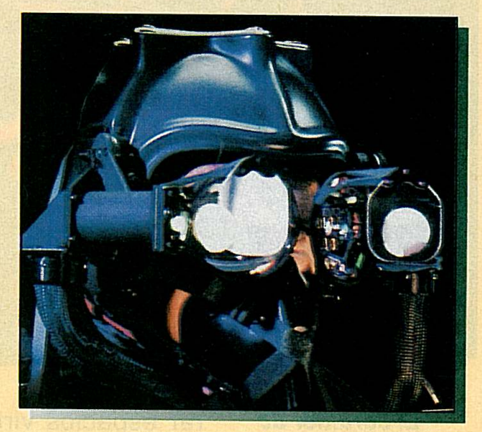


El efecto conseguido mediante esta simulación óptica, nos hace creer que la imagen es volumétrica y no plana.

Engaño óptico



Si a eso le añadimos un sensor de profundidad por infrarrojos, mediante un sistema de reconocimiento de distancia por triangulación, veremos que si el gráfico ha sido bien generado por el programa asociado, según nos movamos nos parecerá también que se mueve la figura tridimensional.˙Para generar (*rendering*) cada una de las imágenes que aparecen en un ligero movimiento y para que el efecto sea creíble, es imprescindible que éstas se sinteticen en tiempo real; es decir, el programa generador debe detectar nuestra presencia en cada momento, calcular nuestro punto de vista sobre el espacio tridimensional y enviarnos inmediatamente esa imagen... y así sucesivamente. ! Es como ver en estéreo !



A todo ello, opcionalmente, se le puede añadir unos auriculares que generen sonido tridimensional y envolvente, lo cual acentúa la sensación de aislamiento de la realidad.

Otros dispositivos para RV

- Guante de Datos (*DATAGLOVE*)
- Traje de Datos (*DataSuit*)
- Gafas estereográficas (ver *HMS's*)
- MonitorBinocular Omniorientacional (*BOOM*)
- Dispositivos sensores de posición, gestos o articulaciones
- Detectores de infrarrojos
- Sistema de Actuación por Animación (*PAS*)
- Dispositivos de apuntamiento (*trackballs*, ratones 3D o voladores)
- Dispositivos de reconocimiento y síntesis de voz

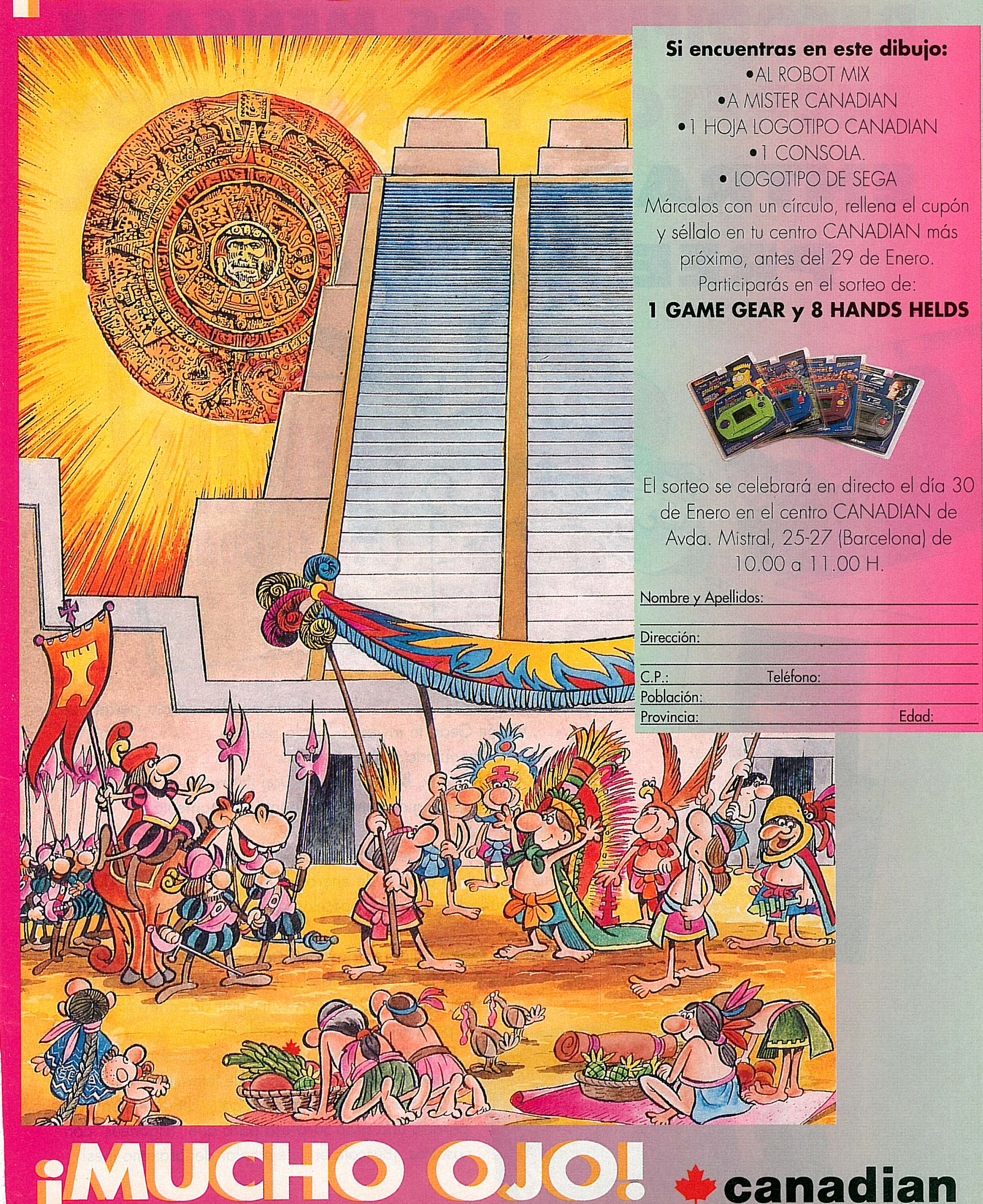
Como ves, todo un fascinante futuro, donde conceptos como guerra electrónica, hiperespacio, mundos virtuales, etc. se funden a veces sin distinción, generando en las personas de a pie grandes confusiones. No en vano, pasarán años, muchos quizás, hasta que la tecnología consiga alcanzar las cotas de magia suficientes para igualar a la ciencia ficción...

El camino, sin embargo, ya ha empezado, y lo que es más importante, hay ya mucho sembrado. Quizás vuestros ojos vean cosas con las que nuestros mayores ni siquiera llegaron a soñar.

GREGORY A. BOTANES

Los ingenieros de la NASA, en Estados Unidos, fueron los primeros en investtigar las posibilidades de la realidad virtual, en simuladores de naves espaciales.

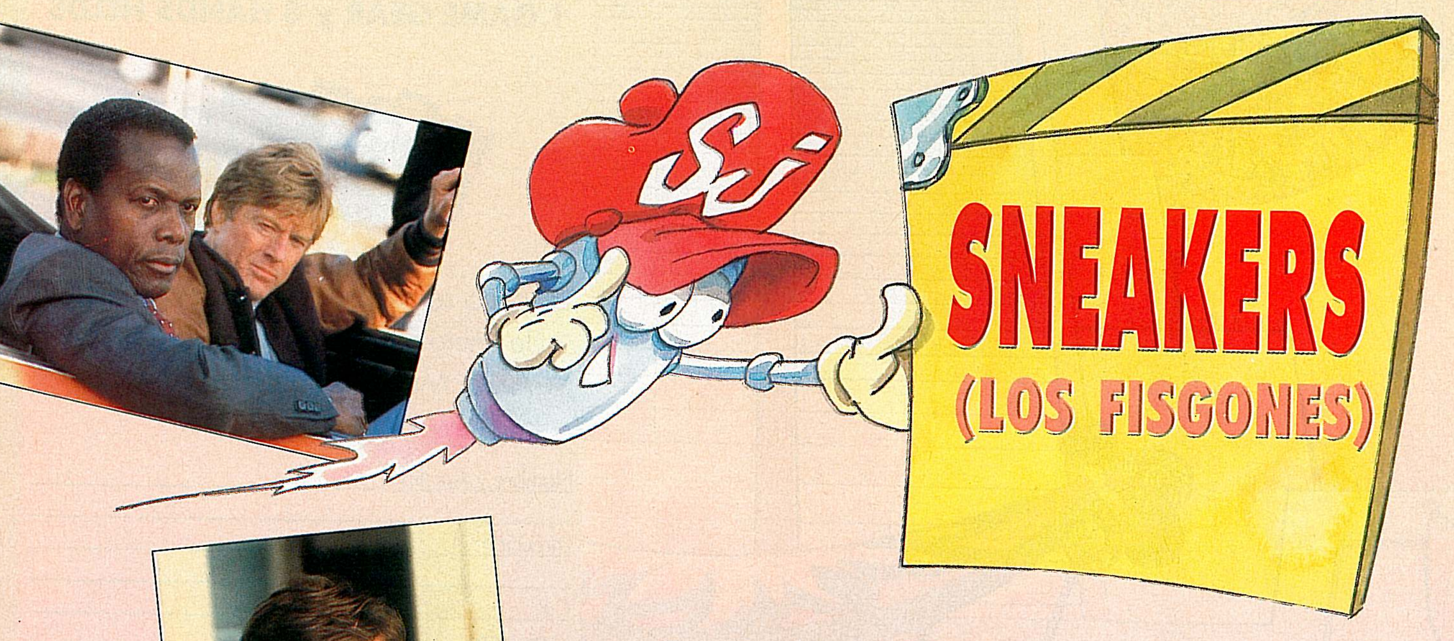
En la realidad virtual, el usuario elige el espacio en el que se mueve, que sólo existe para él



¡PREMIOS A LA VISTA!
Si encuentras en este dibujo:
•AL ROBOT MIX
•A MISTER CANADIAN
•1 HOJA LOGOTIPO CANADIAN
•1 CONSOLA.
• LOGOTIPO DE SEGA
Márcalos con un círculo, rellena el cupón y séllalo en tu centro CANADIAN más próximo, antes del 29 de Enero.
Participarás en el sorteo de:
1 GAME GEAR y 8 HANDS HELDS
El sorteo se celebrará en directo el día 30 de Enero en el centro CANADIAN de Avda. Mistral, 25-27 (Barcelona) de 10.00 a 11.00 H.
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.:
Teléfono:
Población:
Provincia:
Edad:
¡MUCHO OJO!
canadian



DECODIFICA LOS MENSAJES SECRETOS Y GANA DOS ENTRADAS PARA EL PREESTRENO DE



Tu revista favorita, **UPROGESEJUS**, junto con la consola portátil de **GAES**, Game Gear, te invitan a ver la película **ANESKERS** *(Los Fisgones)*, protagonizada, entre otros, por **BROTER FORDRED**, Sidney Poitier, River Phoenix, Ben Kingsley y Dan Aykroyd. La película más puntera, más tecnológica y más fascinante del momento.

¡No te la pierdas!

Súper Juegos y Sega te invitan al preestreno de *Sneakers (Los Fisgones)* el próximo día 17 de enero –a las 12,00 horas– en las siguientes ciudades: Madrid, Barcelona, Valencia, Sevilla, Bilbao y La Coruña.

Descifra las cuatro palabras claves que aparecen en esta página y llama -a partir del día 11 y hasta el 15 de enero de 1993- al teléfono **(91) 804 08 30**. Podrás conseguir dos entradas gratis para esta divertidísima película.

En cada uno de los preestrenos se sortearán tres Game Gear con adaptador de televisión.

Y además, Súper Juegos, Sega y UIP te tienen preparada una gran sorpresa para que "fisgonees" con nosotros. ¡Búscala en tu ejemplar del próximo mes!


ROBERT REDFORD
DAN AYKROYD
BEN KINGSLEY
MARY McDONNELL
RIVER PHOENIX
SIDNEY POITIER
DAVID STRATHAIRN
A burglar, a spy, a fugitive, a delinquent, a hacker, and a piano teacher... and these are the good guys.
SNEAKERS
LOS FISGONES
UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A LASKER/PARKES PRODUCTION A PHIL ALDEN ROBINSON FILM 'SNEAKERS' MUSIC BY JAMES HORNER FEATURING BRANFORD MARSALIS COSTUMES DESIGNED BY BERNIE POLLACK
EXECUTIVE PRODUCER LINDSLEY PARSONS, JR. FILM EDITED BY TOM ROLF, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER PATRIZIA VON BRANDENSTEIN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JOHN LINDLEY WRITTEN BY PHIL ALDEN ROBINSON and LAWRENCE LASKER & WALTER F. PARKES
PRODUCED BY WALTER F. PARKES LAWRENCE LASKER DIRECTED BY PHIL ALDEN ROBINSON
A UNIVERSAL PICTURE
UNIVERSAL

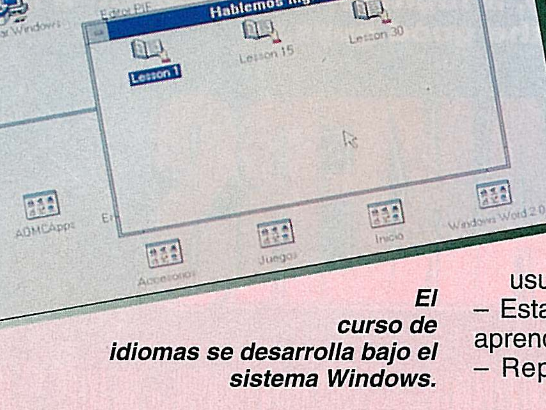
CURSO DE INGLES INTERACTIVO

La letra con multimedia entra

HyperGlot es una de las principales casas norteamericanas dedicadas a la producción de programas Multimedia para el aprendizaje de idiomas en diversas lenguas: español, inglés, francés, chino, ruso y japonés. Más de 50 productos para PC y Macintosh, en entornos DOS, Windows y Windows Multimedia entre otros, avalan la trayectoria de una empresa que, por fin, ofrece sus programas en España a través de su distribuidor exclusivo Investrónica, S.A.

Como primer ejemplo de una extensa colección de títulos en ***CD–ROM*** que estarán en breve a la venta por menos de 15.000 pesetas, presentamos este impresionante y novedoso método de aprendizaje de inglés para españoles, titulado **¡HABLEMOS INGLÉS!**, bajo entorno WINDOWS. Se trata de un curso de nivel básico, intermedio y de revisión, equivalente al grado de conocimientos exigido en BUP y compuesto por 30 lecciones referentes a situaciones totalmente prácticas, que pueden soslayar las dificultades de cualquier persona que viaje por primera vez a un país de habla inglesa.

El curso hace hincapié en la realidad del lenguaje coloquialmente hablado y sigue las experiencias de un visitante a Estados Unidos. Parte de cero y avanza progresivamente a niveles superiores, pasando por las situaciones más comunes: La llegada al aeropuerto de Nueva York, la Oficina de Inmigración y Aduanas, la estancia en un hotel, una llamada telefónica, el alquiler de un apartamento, las relaciones sociales, cómo comprar electrodomésticos, buscar trabajo e, incluso, comportarse ante situaciones de emergencia en las que resulta imprescindible defenderse en otro idioma.



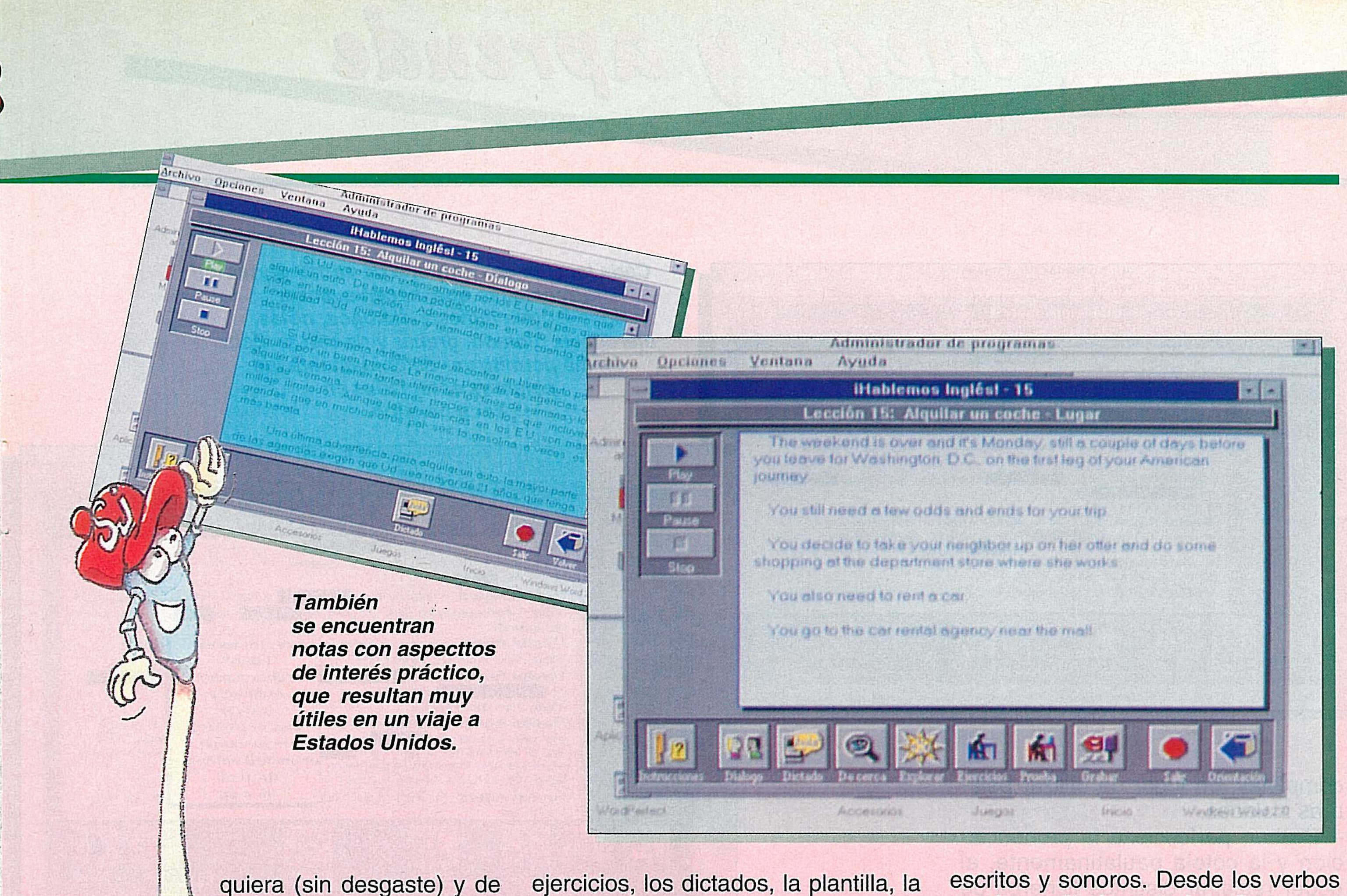
El curso de idiomas se desarrolla bajo el sistema Windows.

Las diferencias

A diferencia de los cursos de idiomas convencionales, basados en cintas de cassette o vídeo, totalmente secuenciales, donde sólo podemos avanzar o retroceder un soporte mecánico con la consiguiente pérdida de tiempo y desgaste del material didáctico, el aprendizaje a través de un curso ***Multimedia*** como éste, se realiza de forma totalmente interactiva. Esto supone toda una revolución respecto a los sistemas convencionales ya que permite al usuario:

– Establecer su propia velocidad de aprendizaje

– Repetir y revisar cuantas veces



También se encuentran notas con aspecttos de interés práctico, que resultan muy útiles en un viaje a Estados Unidos.

quiera (sin desgaste) y de forma inmediata (sin esperar) el ejercicio, el vocabulario, la gramática, las locuciones habladas e incluso, registrar y oir su propia voz inmediatamente.

– Comparar la voz del profesor (sonido en calidad digital) con la suya y comprobar los progresos, perfeccionando la pronunciación y la dicción.

– Autocorregirse y programar sus lecciones mediante los tutoriales, además de cotejar las respuestas y visionar las correctas de forma automática.

– Tener en la misma pantalla todos los elementos necesarios para estudiar, sin necesidad de consultar elementos dispersos: el libro de gramática y el de ejercicios, los dictados, la plantilla, la cinta de audio y el profesor son ahora uno sólo. Además, gracias a las prestaciones "hypertexto", se puede navegar a través de las lecciones y saltar al tópico gramático deseado.

– El profesor puede crear sus propias lecciones, para ampliar así las posibilidades y los niveles del curso.

Cada lección se compone de:

– Diálogos: con una simple pulsación de ratón se pueden ver cada una de las frases, tanto en inglés y como en español, y escucharlas; también posibilita oir el diálogo entero, y hacer pausas o parar completamente. No hace falta esperar a rebobinar o a avanzar. La interacción es inmediata. El texto, los gráficos y el sonido están presentes continuamente.

– Gramática: diversos tópicos sobre los principales aspectos gramaticales introducidos en cada lección, con multitud de ejemplos escritos y sonoros. Desde los verbos regulares, "to be y to have", presentados en la primera lección, hasta las expresiones anglófonas más complejas.

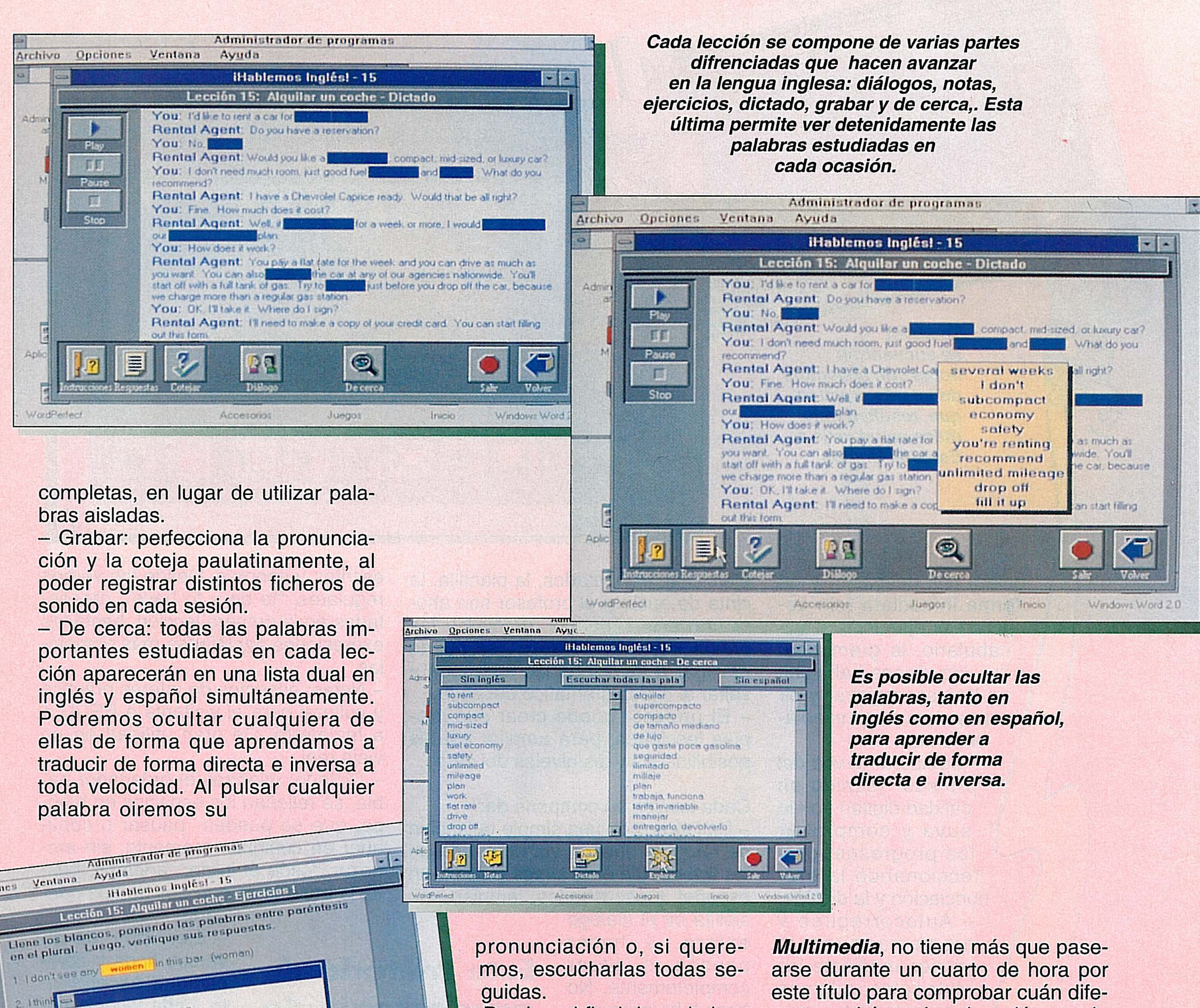
– Notas: aspectos de interés práctico y cultural para el visitante a EEUU o a Inglaterra. De gran utilidad en un viaje real.

– Dictado: mientras el ordenador habla, se rellenan los espacios en blanco, que se pueden pausar o continuar en cualquier momento, sin empezar desde el inicio; además, busca la frase en la que nos hemos quedado.

– Ejercicios: de diversos tipos y complejidad ascendente, cada lección está plagada de ellos. Permiten autoevaluar la comprensión de la lección estudiada. Cuestiones de escucha que facilitan un conocimiento profundo del inglés hablado y de la gramática, así como ejercicios de comunicación que dejan explicarse con frases inglesas

Este método de aprendizaje de idiomas interactivo supone una auténtica revolución respecto a los sistemas convencionales

Juega y aprende



Cada lección se compone de varias partes difrenciadas que hacen avanzar en la lengua inglesa: diálogos, notas, ejercicios, dictado, grabar y de cerca,. Esta última permite ver detenidamente las palabras estudiadas en cada ocasión.

completas, en lugar de utilizar palabras aisladas.

– Grabar: perfecciona la pronunciación y la coteja paulatinamente, al poder registrar distintos ficheros de sonido en cada sesión.

– De cerca: todas las palabras importantes estudiadas en cada lección aparecerán en una lista dual en inglés y español simultáneamente. Podremos ocultar cualquiera de ellas de forma que aprendamos a traducir de forma directa e inversa a toda velocidad. Al pulsar cualquier palabra oiremos su pronunciación o, si queremos, escucharlas todas seguidas.

Prueba: al final de cada lección debemos realizar un pequeño examen, lo suficientemente complejo para saber cómo se encuentra nuestro nivel de conocimientos al respecto. Corregiremos nosotros mismos y sabremos si es necesario volver sobre nuestros pasos o avanzar a la siguiente lección, sin miedo a que nos suspendan y nos castiguen sin vacaciones.

En suma, si alguien dudaba todavía de la potencia de los sistemas ***Multimedia***, no tiene más que pasearse durante un cuarto de hora por este título para comprobar cuán diferente podrá ser la educación con la incorporación de este tipo de metodologías.

El ordenador + El audio + El video = Formación interactiva... nada que ver con lo visto hasta ahora.

A buen seguro que dentro de unos años tendremos que ver como nuestros hijos son pentalingües sin mucho esfuerzo.

Y es que la letra, no con sangre sino con ***Multimedia***, entra ... mucho mejor.

GRÉGORY A. BOTANES

Es posible ocultar las palabras, tanto en inglés como en español, para aprender a traducir de forma directa e inversa.

Cada lección ofrece una serie de ejercicios en nivel de dificultad ascendente, que permite una evaluación propia.

SOLO SI ERES SOCIO PODRAS SER

EL super tronchi

AHORA SIENDO SOCIO PUEDES GANAR DESDE TU CASA PREMIOS IMPORTANTES EN EL PROGRAMA SUPER JUEGO

Antena 3 Televisión

Así de fácil. Sólo tienes que rellenar el cupón sin olvidar tu número de teléfono y número de socio y todos los viernes podrás ser el Super Tronchi.
Cada semana, tu cupón puede ser el elegido, llamaremos a tu casa y te haremos una pregunta en directo desde el programa SUPER JUEGO de Antena 3. Si contestas correctamente, apostarás por uno de los 2 equipos participantes.
¡Ganarás el mismo premio que el equipo que hayas elegido!
Anímate y envíanos el cupón lo antes posible.

Cada viernes puedes tener un telefonazo de premios

Nombre y Apellidos:

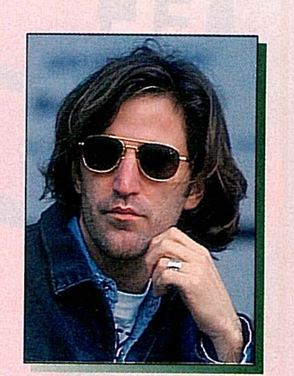
Dirección: C.P.: Población: Edad:

TELÉFONO: Nº TARJETA SUPER JUEGOS:

Envía este cupón a: EDICIONES MENSUALES - CLUB SUPERJUEGOS - C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID



Hace años que cada nota que componen suena fuerte en las emisoras de radio. Primero fue Diego Vasallo, el cincuenta por ciento de Duncan Dhu, quien decidió dar a conocer su personalidad musical propia fuera del grupo. Recientemente lo ha vuelto a hacer con Cabaret Pop, pero esta vez le ha seguido Mikel Erentxun con "Naufragios". De esta manera quieren dar salida a esos temas que no entran en la filosofía del dúo, que según ambos, goza de perfecta salud.



TRAS SU EXPERIENCIA CON CABARET POP PREPARA NUEVO LP CON MIKEL

"Duncan Dhu sobre todo"

¿El dúo o Cabaret Pop?
Tengo muy claro que mi trabajo en solitario depende y está en función de las necesidades de **Duncan Dhu**, sobre todo a nivel de fechas, de calendarios. Lo que no podemos ni vamos a hacer es dejar de realizar una gira por grabar un Lp en solitario.
¿Qué es lo que más te atrae del dúo?
El grado de entendimiento musical al que han llegado sus componentes. Ahora tenemos muy claro lo que queremos hacer y controlamos perfectamente sus tendencias.
Pienso que **Duncan Dhu** camina hacia un Rock and Roll clásico del estilo del que hacen **Los Rolling Stones, Rod Stewart o Black Crowe**.
¿Qué novedades tenéis preparadas para vuestro próximo álbum?
A nivel de sonido y producción va a ser un disco más tradicional que el último, volver a lo que fue AUTOBIOGRAFIA junto a elementos como algo de Funky y ritmos negros muy bailables. Pero por supuesto, seguiremos haciendo baladas.
¿Vuestro público es muy variopinto?
Nunca me ha gustado limitarme a un tipo de público determinado. Me gustan los fans que van siguiendo nuestro trabajo, nuestra trayectoria, independientemente de que tengan 15 ó 30 años.
¿Qué hay de realidad en tus canciones?
Hemos tratado desde temas muy personales a historias que reflejan lo que ves a tu alrededor.
Tanto en el grupo, como en nuestros trabajos en solitario, lo que no tengo ni quiero tener, es una línea temática fija en las letras, aunque, como todo el mundo, tengo mis propias opiniones sobre lo que acontece en el mundo.



El próximo disco del dúo se enriquecerá con funky y ritmos negros muy bailables

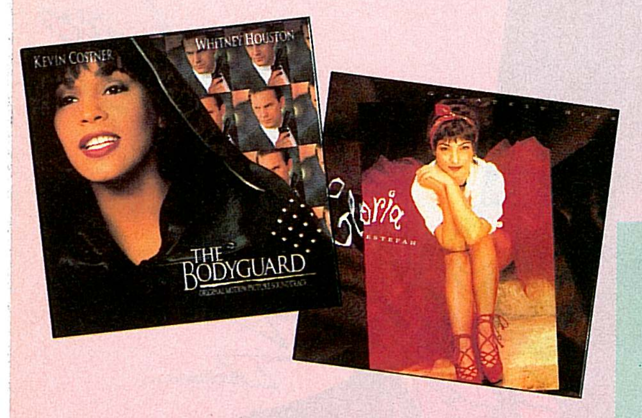


NAUFRAGIOS, PRIMER TRABAJO DE MIKEL ERENTXUN

"Fuera del escenario soy como una balada"

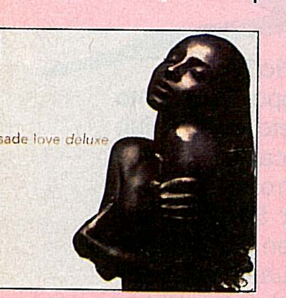
¿Qué motivo te ha decidido a sacar tu primer trabajo en solitario?
Independientemente de que tanto Diego como yo decimos dar un descanso de un año a **Duncan Dhu**, el entorno del grupo se nos quedaba pequeño, de alguna manera, porque muchas ideas y canciones que ambos teníamos no entraban dentro de lo que fue Supernova, y sin embargo era material suficiente para sacar un trabajo aparte.
¿Cuáles son las grandes diferencias musicales que tienes con el estilo de Diego?
Coincido con él en un 70%, que ya es bastante. De hecho, la letra de una de las canciones de mi último álbum es suya. Pero yo estoy mucho más interesado por los sonidos acústicos de los años 80, tipo **The Smiths, Lloyd Cole, Aztec Camera** y cosas por el estilo, y a Diego le atrae ahora todo lo que es música de baile inglesa y americana actual. Aunque tanto su último trabajo como mi disco pueda recordar en algún momento a **Duncan Dhu**, entre sí son radicalmente diferentes.
¿Qué es lo que más te convence de Naufragios?
Pocas veces me he quedado tan satisfecho de un trabajo como con mi último disco. No hay una sola canción a la que tenga que ponerle un "pero", ni siquiera a la carátula, aunque si tengo que elegir el tema que más me gusta, me inclinaría por MIENTEME.
¿Por qué tienes esa fama de ser el más rápido del barrio?
No suelo perder el tiempo. En cuanto tengo una idea me meto en el miniestudio que tengo en casa y la grabo. La verdad es no paramos. Terminamos de grabar Supernova y nos metimos de lleno en nuestro trabajos en solitario y, cuando apenas los habíamos presentado, ya estábamos preparando lo que será el próximo álbum de **Duncan Dhu**.
¿Mikel es más como una balada o como un Rock and Roll?
Me transformo bastante cuando subo a un escenario. Las luces, el sonido y la gente hacen que me convierta en el cantante. Cuando bajo, vuelvo a ser yo, una persona bastante tímida e introvertida, quizás más como una balada.
¿Cómo ves la salud del pop nacional?
Muy endeble, de muy poca calidad, salvo excepciones. Hay que distinguir si un tema es comercial o simplemente vende. Lo que se está haciendo ahora ni siquiera es comercial en mi opinión y, por eso, no termino de entender por qué vende.

Dale marcha



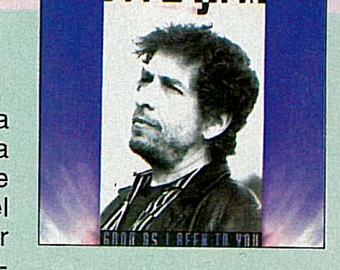
Tres piedras preciosas

Cada una en su estilo, son tres auténticas joyas de la música actual. Las tres son mujeres y de características distintas aunque poseen un denominador común: buen gusto a la hora de cantar y una personalísima voz. Se trata de WHITNEY HOUSTON, GLORIA ESTEFAN y SADE.
Whitney debuta en el cine con THE BODYGUARD, y la banda sonora del film, en la que interpreta media docena de canciones, no tiene desperdicio. Su voz en *I will always love you*, alcanza increíbles registros que la conviertan en una de la baladas más apetecibles del año.



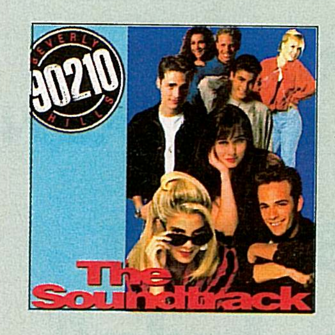
Gloria Stefan brilla de nuevo como la reina de las discotecas gracias a GREATEST HITS que, en su versión europea, incluye cuatro nuevas canciones, como *Always tomorrow go away*.
El trío se completa con Sade, el grupo que capitanea Sade Adu, una enamorada de España responsable de todos los temas del álbum en compañía del teclista Andrew Hale y la colaboración en bastantes de ellos del guitarra y saxo Stuart Matthewman. No hay un tema demasiado espectacular en LOVE DELUXE, pero la voz cálida e íntima que emana de la garganta de Sade, acompañada de su gusto musical permite que, una vez más, vuelva a enganchar a sus seguidores y a convencer a los más exigentes.

Marcha interior



Quizá no haya marcha en Nueva York y sea muy difícil encontrarla en la música acústica de Bob Dylan o entre las composiciones de Leonard Cohen. Sus nombres avivarán el seso de muchos nostálgicos y podrán abrir los ojos a otros que necesitan rellenar ciertos vacíos en su cultura general. El mejor Dylan acústico brilla con luz propia en GOOD AS I BEEN TO YOU. Sigue siendo un genio.
El canadiense Cohen sorprende en THE FUTURE. Quienes defiendan que escuchada una de sus canciones equivale a oir todo el álbum están equivocados porque el tema central rompe con sus hábitos. Es la excepción que confirma la regla.

Dirección conocida

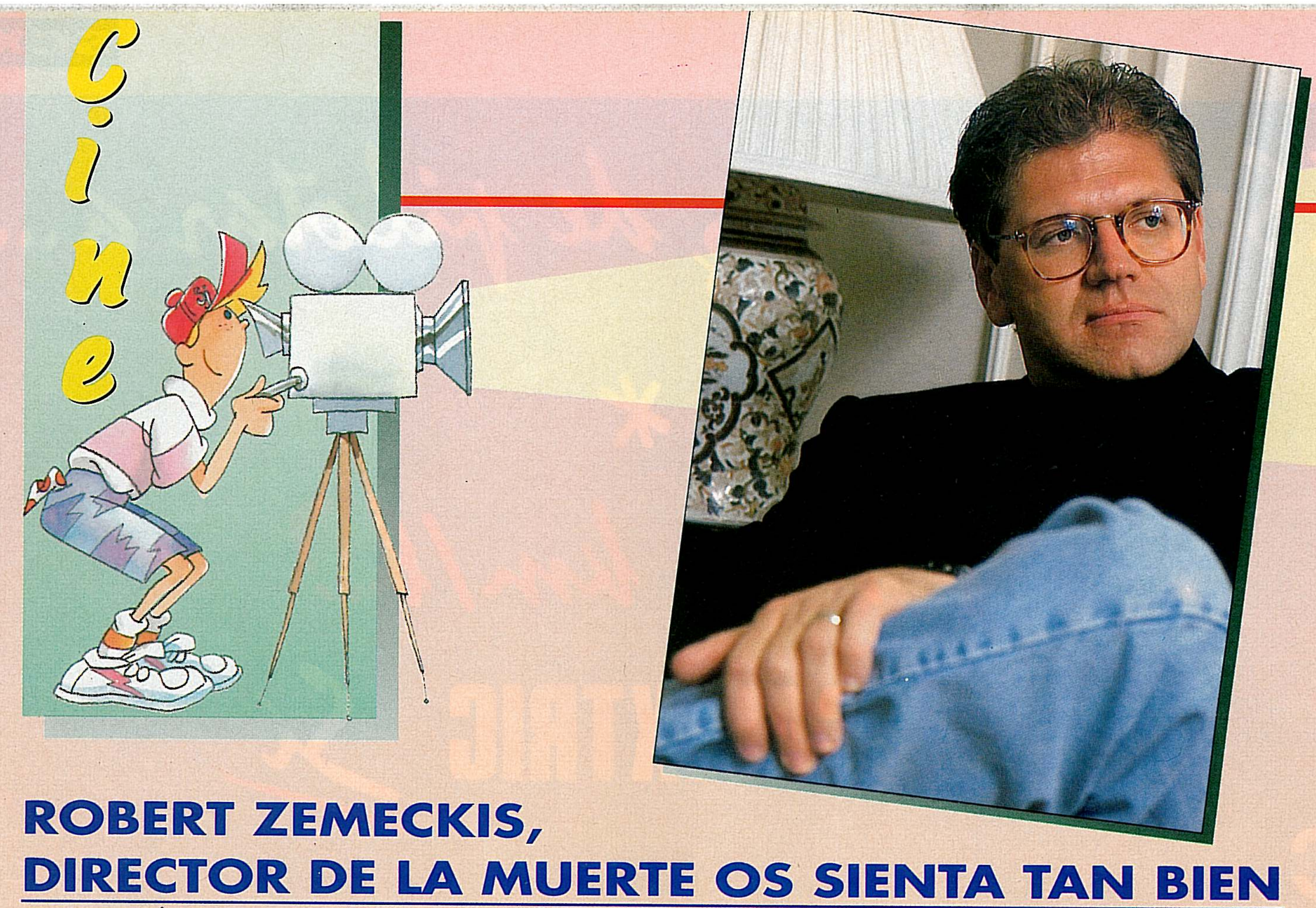


Brandon y sus amigos de BEVERLY HILLS, 90210 tienen su prolongación en nuestro equipo de música gracias a la edición de la banda sonora de la serie que agrupa doce de los temas más repetidos para subrayar sus imágenes, incluida la composición principal a cargo de John Davis. El álbum lo abre Paula Abdul con *Band time back around* y, con ella, nuevos rockeros de esos que nunca morirán: Chaka Khan, Geoffrey Williams o Color me Badd.

HIT PARADE

1	**BANDAS SONORAS ORIGINALES**	**VARIOS**
2	Abba gold	Abba
3	Bolero Mix-9	Varios
4	Más noches de blanco satén	Varios
5	Love deluxe	Sade
6	Todo techno	Varios
7	Tubular bells V.2	Mike Oldfield
8	B.S.O. 1492	Vangelis
9	No te lo pierdas	Varios
10	Unplugged	E. Clapton

Datos facilitados por El Corte Inglés



ROBERT ZEMECKIS, DIRECTOR DE LA MUERTE OS SIENTA TAN BIEN

Los aciertos no se deben repetir

Robert Zemeckis, creador de la trilogía "Regreso al futuro", rodó en 1992 "La muerte os sienta tan bien" y fue productor de "El ojo público". Ha entrado en la historia del cine por haber dirigido "¿Quién engañó a Roger Rabbit?" y ahora presenta otra nueva vuelta de tuerca en los efectos especiales con cabezas que giran, manos que se doblan y cuerpos que se rompen.

¿Cree que algún famoso puede fingir su muerte y nos lo creamos?
Quien sabe... Existe el rumor de que lo hizo **Jim Morrison**, el líder de The Doors, para retirarse a Francia. De vez en cuando se escucha algo parecido.

¿Por qué abrió caminos con Roger Rabbit y no ha continuado en esa línea?
Una vez en la vida es suficiente para hacer las cosas, aunque se trate de aciertos. Dio mucho trabajo y, si ya antes se habían mezclado personajes reales con seres animados, nunca uno de estos se había convertido en protagonista.

En *La muerte os sienta tan bien* enfrenta a dos mujeres ansiosas de juventud eterna frente al pragmatismo del hombre origen de su rivalidad. ¿Es un tema femenino, o se pudo en modificar el final?
Nunca pensé en otra conclusión porque ésta me parece la más heroica. Quizá los hombres sufren tanto como las mujeres por el hecho de envejecer. Nos afecta a todos.

¿También usted teme enfrentarse con la vejez a pesar de haber regresado del futuro?
Espero que no me aterre porque tampoco podría hacer nada. La vida no ofrece las posibilidades del cine.

¿Entrenó rodando conjuntamente las dos últimas partes de *Regreso al futuro* para producir películas de bajo coste como *El ojo público*?
Es un placer la producción de productos que no sean excesivamente costosos. De todas formas, cada película tiene su propio presupuesto y tampoco creo que haya sido un error el hecho de rodar al unísono las dos últimas partes de mi trilogía. No repetiría experiencia pero, entonces, fue necesario: Michael J. Fox no tenía que cumplir más años entre un film y otro.

¿Le gusta su cine, todo lleno de trucos y maquillajes complicados?
Tengo que esperar cinco o seis años para ver mis películas de forma objetiva. Hasta entonces sólo veo los fallos y, transcurrido ese tiempo, me cuestiono si los efectos funcionarán. Me pregunto durante cuánto tiempo serán válidos sin quedarse obsoletos en un mundo de avances cotidianos.

¿Tiene miedo a enfrentarse con un musical, a pesar de las secuencias cantadas de sus filmes?
No he encontrado el guión apropiado. Los musicales son un misterio porque es difícil que el público los crea en estos momentos. Salvo *Fama*, ningún título de este género funcionó realmente desde *Cabaret*.

EL OJO PUBLICO

La visión de un debutante



Joe Pesci es el fotógrafo que quiere registrar la muerte en directo.

Howard Franklin se dio a conocer como guionista de "El nombre de la rosa" y "La sombra del testigo". Su debú como realizador ha tenido lugar con una magnífica película, "El ojo público", cuyo guión escribió hace siete años y que narra las aventuras de un fotógrafo callejero en los años cuarenta. Sin duda, una de las producciones independientes más interesante del año.

¿Le apasiona que sus personajes vayan siempre con la muerte en los talones?
No me lo había planteado, pero la presencia de la muerte proporciona mayor interés.

¿Se enfadó mucho cuando cambiaron su final en *La sombra del testigo*?
No sabe hasta qué punto. No fue solo el final, también la tercera parte, porque el guión se orientaba hacia los personajes y no buscaba una película de género.

¿Para adaptar *El nombre de la rosa* hay que ser muy inteligente?
Sí, es que soy inteligente.

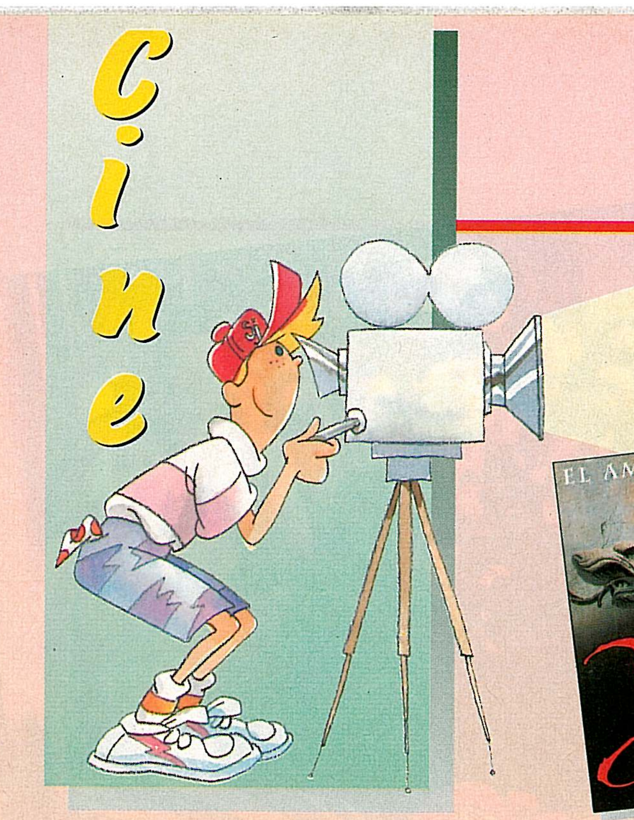
¿Por qué se preocupa tanto por mostrar el entorno de sus personajes?
Me gusta involucrarlos en una situación de dudas morales y, sin juzgarlos, observar su lado humano.

¿El arte puede ser objetivo alguna vez?
En *El ojo público* hice un esfuerzo por meter al espectador dentro del papel encarnado por **Joe Pesci**. Si leyera el borrador lo entendería mejor. Ese hombre no es un héroe, pero simpatizamos con él.

Sus hombres pierden la cabeza por una mujer... ¿Tan roto tiene su corazón?
Es un tema universal y quizás no exista nadie que se haya salvado de un disgusto sentimental. Que en mis guiones haya mujeres fatales es por casualidad.

A la vista de pasadas experiencias, ¿tenía preparado otro final?
No lo tenía. Y ahora ya es demasiado tarde.

P. DE FRUTOS



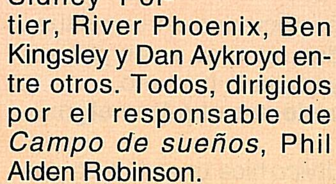
Los colmillos de Coppola

La última versión de *Drácula*, según los caracteres creados por Bram Stocker, llega este mes a nuestras pantallas. No figura Antonio Banderas en el reparto, y su papel del condenado a vivir eternamente lo ocupa Gary Oldman, que ha de vérselas con el eminente doctor experto en vampiros y demás seres de la noche. De nuevo Anthony Hopkins -*El silencio de los corderos*, *Magic* y *El hombre elefante*- vuelve a destacar en una brillante interpretación.

Quizá sea el *Drácula* más escabroso de la historia, pero el personaje continúa ejerciendo un poderoso influjo sobre todos nosotros, mortales seres humanos. Las pasadas Navidades fue, junto a la adaptación animada por Walt Disney de *Aladino*, la película más comercial en Estados Unidos.

Robert Redford fisga nuestro ordenador

La informática y una de sus múltiples formas de piratería es el núcleo sobre el que gira *Los fisgones*, último film protagonizado por **Robert Redford**, que cuenta con la compañía en el reparto de Sidney Poitier, River Phoenix, Ben Kingsley y Dan Aykroyd entre otros. Todos, dirigidos por el responsable de *Campo de sueños*, Phil Alden Robinson.

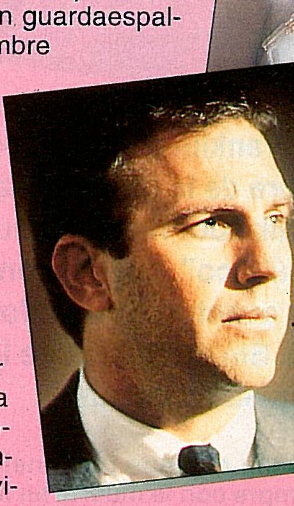


En los sesenta, por medio de sus ordenadores, dos amigos desviaban donaciones del Partido Republicano a los Panteras Negras; ahora encabezan un grupo de expertos de alta tecnología que ponen a prueba la seguridad de los sistemas y para quienes los secretos informáticos no existen. En el equipo figuran curiosos personajes, como el joven que, al cambiar sus notas, se otorgó una beca.

La historia da un giro cuando dos agentes del gobierno no están dispuestos a denunciar a los fisgones si no participan en un mundo de altas apuestas.

Todo bajo control

Kevin Costner y **Whitney Houston**, nada menos, juntos en *El guardaespaldas*, la película que marcó el debú de la excelente cantante en el celuloide. La historia y la producción corren a cargo de Lawrence Kasdan, director de *Fuego en el cuerpo*, *Silverado* y *El turista accidental*, así como coguionista de *En busca del arca perdida*. Costner encarna a un guardaespaldas, el mejor, un hombre que protegió la vida de dos presidentes y que ahora es contratado por una de las más grandes estrellas del pop, convertida también en actriz. Entre los muchos seguidores de ésta última hay un admirador obsesivo que muestra peligrosas inclinaciones. Cantante y ex antiguo agente del servicio secreto llevan con profesionalidad su trabajo, pero el cálculo de ambos no entraba la atracción que ha comenzado a ejercer uno sobre otro.



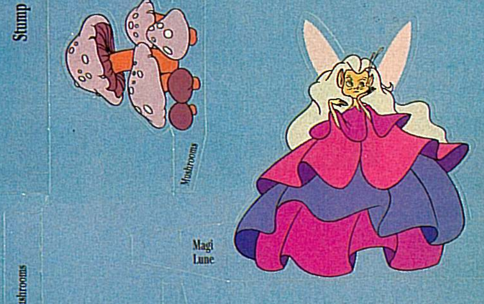
Estreno real

Con la presencia de la Reina de España, el primer visionado público en España de *La Bella y la Bestia* tuvo lugar el pasado mes de diciembre en el Palacio de Exposiciones y Congresos durante una gala a Beneficio de la Fundación Doña Sofía. El acto se inició con la presencia en e escenario de Michelle y Serafín Zubiri, los cantantes responsables de la versión española del tema central del film y se cerró con la presencia de los dos personajes protagonistas de la historia. Por primera vez, una película Disney muestra un doblaje hecho en España y no en Centroamérica, como solía ser norma de la casa.

AHORA EN VIDEO

FERNGULLY...













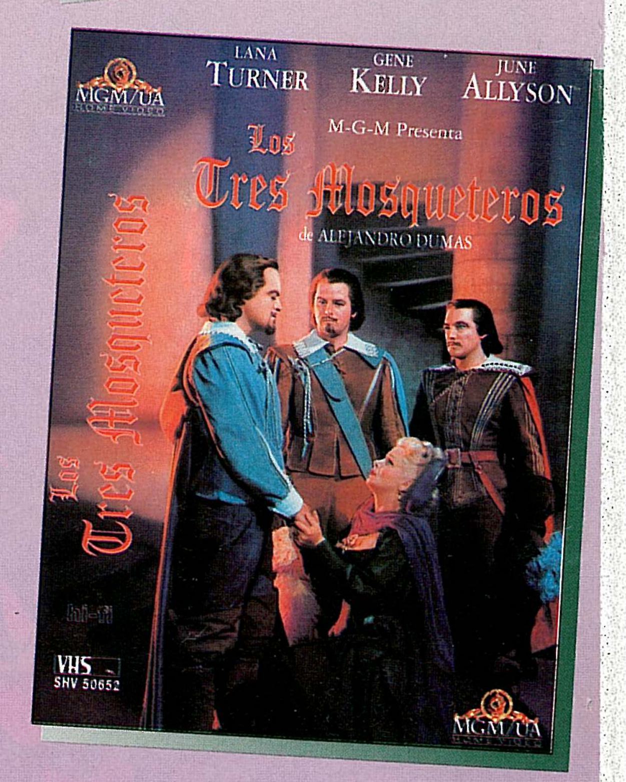






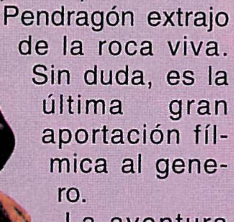
Coge la capa y te damos la espada

Dentro de la colección de Acción/Aventura que comercializan Warner y MGM/UA, han aparecido siete títulos que tienen la espada como protagonista. Se trata de otras tantas películas puestas al mercado de la venta directa que componen un inmejorable ramillete del género de capa y espada. Las peripecias de sus protagonista van desde la Tabla Redonda hasta la adaptación del clásico de Alejandro Dumas, Los tres mosqueteros.



Se abre el banquete con tres títulos del ciclo artúrico. *Los caballeros del Rey Arturo* toma como referencia el relato de *sir Thomas Mallory, La muerte de Arturo*, todo un clásico de las novelas de caballería que en este caso protagonizan **Robert Taylor** y **Ava Gardner**. Bebiendo en las mismas fuentes, aunque ampliadas a otros relatos del ciclo, aparece *Excalibur*, que lleva el título de la espada que Artús de Pendragón extrajo de la roca viva. Sin duda, es la última gran aportación fílmica al genero.





La aventura continúa con la adaptación de *Robin de los bosques*, la célebre historia para la pantalla grande protagonizada por **Errol Flynn** y que, hasta el momento, no ha sido superada en cuanto a la sublimación de "la aventura por la aventura" y los caracteres bien definidos de sus personajes. Dentro de la época en la que el rey Ricardo Corazón de León participaba en las Cruzadas y su reino era objeto de la codicia de nobles y reyes extranjeros, *Ivanhoe* -otra vez **Robert**

MI CHICA



Macaulay Culkin es una de las estrellas mejor pagadas de Estados Unidos y lo consiguió con tan solo una película, *Solo en casa*. Entre las pasadas Navidades y éstas, en las que se pierde en Nueva York, intervino en el rodaje de *Mi chica*, en la que descubría su primer beso, su primer desengaño y daba un paso adelante hacia la adolescencia. Su compañera de reparto, otra estrella infantil en alza, **Anna Chumsky**. Los adultos: **Dan Aykroyd** y **Jamie Lee Curtis**.

LA REVANCHA DE LOS NOVATOS III

Regreso a las comedias de facultad protagonizadas por estudiantes primerizos. Ahora es Harold, sobrino de Lewis Skolnick, quien pusiera patas arriba el campus no hace demasiado tiempo. Con él, su amigo Ira. Después de las primeras perrerías, no hay otra solución que acudir a los consejos del veterano Lewis. Tras diversas peripecias, los dos chavales y la esposa del antiguo héroe convencen a éste para que vuelva a ser el jefe de los novatos.

Y TU CREIAS QUE TUS PADRES ERAN RAROS

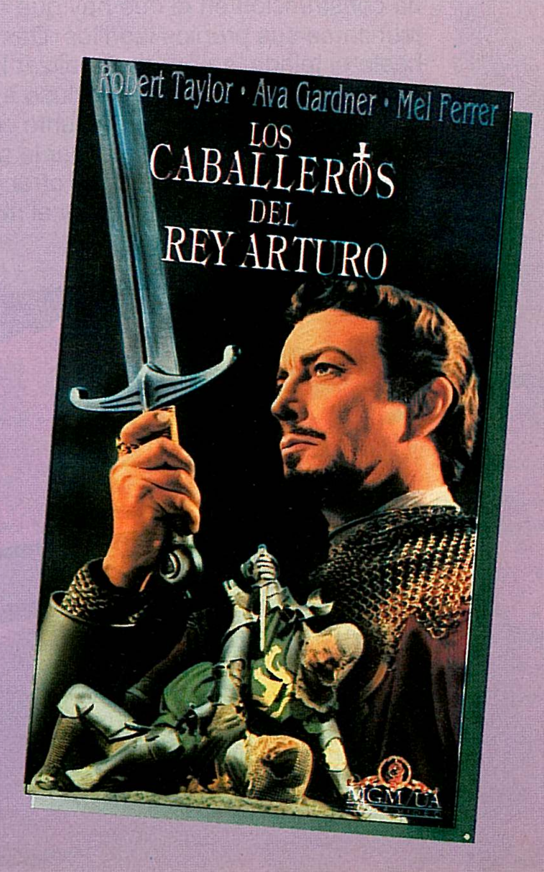
Más adolescentes con facilidad para la electrónica se entregan a la noble causa del vídeo. Max y Josh Carson han conseguido un importante premio en un concurso para jóvenes inventores y ahora tienen su mira puesta en proyecto de gran envergadura: un robot único en su género. La mayor dificultad para rematar su tarea es el fallecimiento de su padre, la única persona que podía dirigir el trabajo. Inexplicablemente, el espíritu del difunto parece reencarnarse en los circuitos del robot y las dificultades comienzan para los dos aprendices de



Taylor- defiende la corona de las hordas vikingas.
Las historias medievales se completan con *El halcón y la flecha*, ubicada en Lombardía, y en la que **Burt Lancaster** se reveló como un actor más que válido para el genero. La revuelta popular contra un señor feudal proporciona al actor un buen pretexto para que luzca luzca sus antiguas dotes de artista de circo.
En la Francia de Richelieu, un muchacho gascón llamado D'Artagnan conoce a tres mosqueteros del rey, Athos, Porthos y Aramis. Así se inicia la aventura protagonizada por **Gene Kelly** y **Lana Turner**, que ejerce como la bella y malvada Lady de Winter.
Finalmente, *El prisionero de Zenda* presenta a **Stewart Granger** y **Deborah Kerr** en una excelente adaptación de la novela homónima de Anthony Hope, que se desarrolla en el reino de Ruritania. El hermanastro del rey conspira contra la corona, pero la presencia de un prisionero, que muestra un asombroso parecido con el monarca, salvará a éste de la conspiración.

DESDE LAS PERIPECIAS DEL REY ARTURO A LOS TRES MOSQUETEROS, TODO ES AVENTURA

JUAN P. DE CASTRO

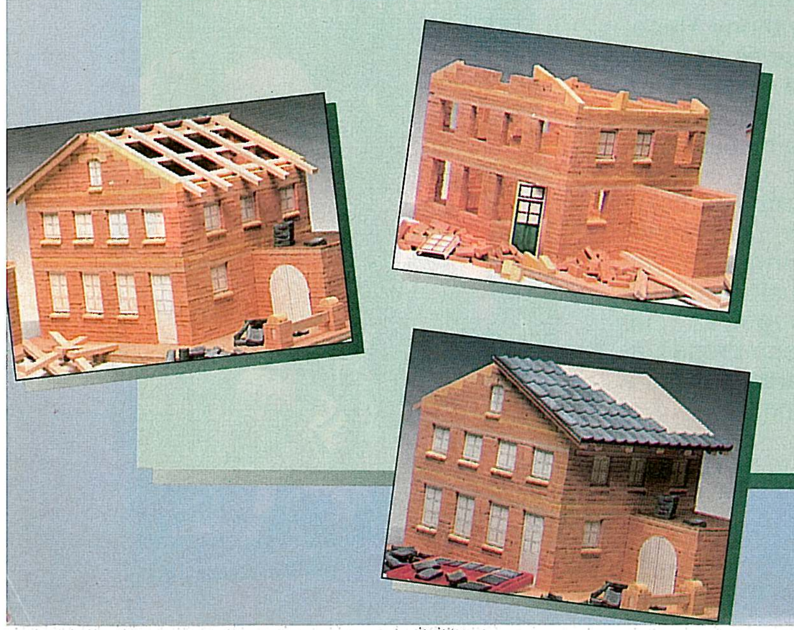


Sobre la mesa



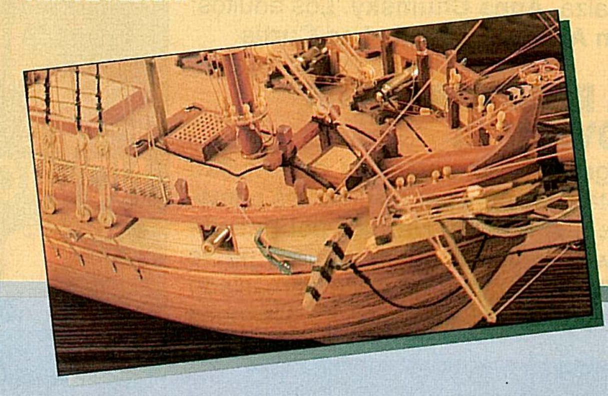
Albañiles de lujo

Construir una casa puede ser un pasatiempo apasionante. **BRIX** es el nombre de este kit de construcción en el que hay que comenzar por fabricarse sus propios ladrillos. Desde el cemento hasta el tejado, se pueden realizar las construcciones soñadas e incluso a escala el proyecto del chalet de papá.Junto con los materiales básicos para realizar la pequeña obra maestra de la arquitectura, se ofrecen toda clase de accesorios para avanzar en el mundo de la fabricación de casas.

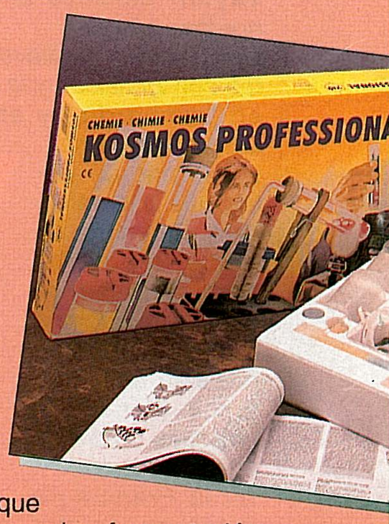


A toda vela

El modelismo naval es una afición eterna.Con todo lujo de detalles, se reviven los navíos más famosos de todos los tiempos, como este Cutty Sark de la firma **Constructo**, botado el 22 de Noviembre de 1869 en los astilleros de Dumbarton, en Escocia. Fue diseñado para ser el clipper más veloz y poder llegar cada temporada el primero a Gran Bretaña con su cargamento de té chino. Tras la apertura del canal de Suez, El Cutty Sark pasó a transportar lana desde Australia hasta la blanca Albión.



El mundo de las moléculas



Experimentar con la química ha sido siempre una de las aficiones preferidas de los adolescentes. Ahora, con **COSMOS PROFESIONAL** y **COSMOS BASIC**, recomendados a partir de 12 y 10 años respectivamente, es posible realizar un apasionante viaje por el mundo de los átomos y las moléculas, con información- en la guía didáctica que se acompaña- sobre ácidos, bases, sales, fermentación alcohólica e incluso la posibilidad de fabricar jabón o tinta invisible. El juego está provisto de unas gafas protectoras para que los futuros químicos no corran ningún riesgo.



Ciencia al alcance de la mano

CAPSELA es el nombre de este juego técnico-científico que enseña los conceptos básicos sobre movimiento, energía, electricidad, engranajes, el vacío, y otros fenómenos de la física. Con un sistema de cápsulas intercambiables se construyen coches, barcos, naves espaciales, grúas, aspiradoras y todo tipo de modelos motorizados donde comprobar cómo funcionan muchos de los grandes inventos de nuestra civilización. Indicado-en sus modelos más sencillos- a partir de los 5 años.

Libros



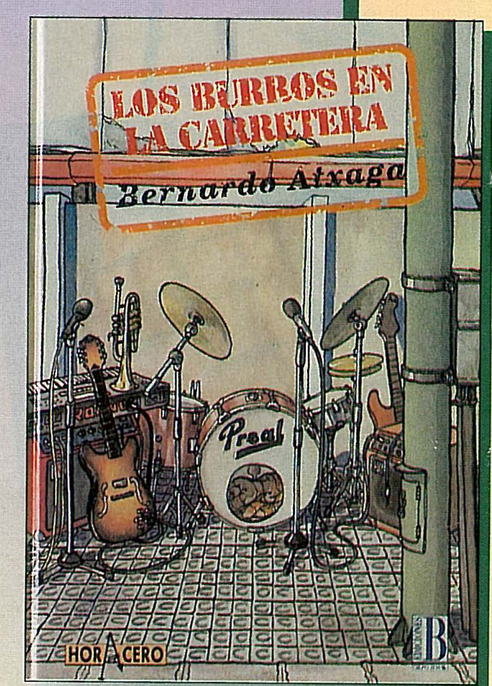
Por **SUSANA M. VILLALBA**

SENSACIONES INTIMAS



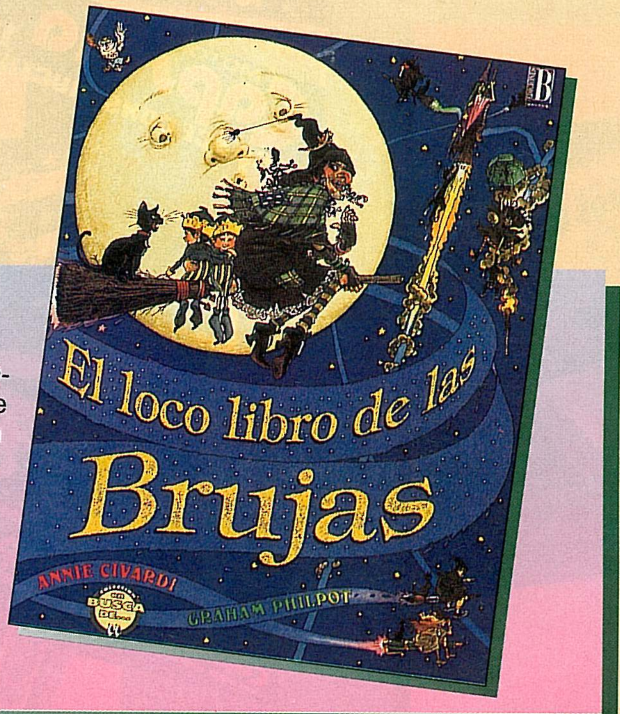
Una de las más famosas series de televisión, Sensación de Vivir, Beverly Hills 90210, llega ahora hasta nuestras manos en forma de libro. Las aventuras de Brandon y Brenda Walsh en la lujosa urbanización norteamericana, y el mundo que rodea a los adolescentes se explican detalladamente en textos y fotos inéditas, cuya autora es Janet Macoska. Contiene todos los datos biográficos de cada uno de los protagonistas de la conocida serie, que hará las delicias de la legión de seguidores que han conseguido estos muchachos de la pequeña pantalla.

EL APASIONANTE MUNDO DE LA MUSICA



Ser componente de un grupo musical puede ser fascinante. Esto es lo que cuenta Bernardo Atxaga en LOS BURROS EN LA CARRETERA. Pachi, alias "El espitoso", guitarra rítmica y voz, Josecho "El negruras", Mikel teclista e intérprete de instrumentos de viento, y Olegario, "Aristóteles", el batería, forman este insólito cuarteto que comienza su andadura artística en la calle, con todas las experiencias humanas que supone para estos adolescentes protagonistas de una novela que traduce literariamente la ilusión de muchos, adornada con fantasía e ilusión.

UN MUNDO HECHIZADO



Sapos y culebras, conjuros y maldiciones se dan cita en EL LOCO LIBRO DE LAS BRUJAS, cuyos textos se deben a Annie Civardi, y sus ilustraciones, a Graham Philpot. Todo sucede en Ciudad Graznido, un lugar poblado por auténticas brujas, de las de escoba y pócima, y más concretamente en la casa de Verrugosa, una espantosa hechicera a la que no le falta detalle para que la consecución de sus malévolos trabajos llegue a buen fin. Todo ello, amenizado con unos textos especialmente indicados para el público infantil, y plagado de excelentes dibujos, llenos de divertidos detalles y personajes como la Bruja Pija, Vampi, Yocasta Spell o D.Moníaca.

¡VEN CON NOSOTROS
A DEFENDER NUESTRO PLANETA!
TODOS LOS SABADOS A LAS 15'30
PERO AHORA EN ANTENA 3
TELEVISIÓN

delfy

Antena 3-Televisión

DELFY: SABADOS A LAS 15:30 H.

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES
Tendrás buenas perspectivas relacionadas con un viaje que realizarás próximamente. Tus amistades apoyarán cualquier decisión que tomes, pero no les exijas más de lo que pueden dar.
Consejo: **Bart vs World** te ayudará a planear ese viaje.



CANCER
La familia se convertirá en tu mejor pasatiempo durante estas fechas, que serán favorables para los juegos de azar. Guarda energías porque las necesitarás para el próximo año. ¡Suerte!
Consejo: Economiza energía en el **W.W.F. 2**

LIBRA
La imaginación será tu fuerte durante todo el mes. Aprovecha esta situación y conseguirás hacer realidad muchos de aquellos deseos que considerabas imposibles. Cuidado con los catarros.
Consejo: Guíate por tu intuición y verás la última pantalla.

CAPRICORNIO
Te sentirás tremendamente alegre y comunicativo. La compañía será vital para ti estos días. Por contrapartida, la soledad puede acarrearte depresiones y constantes cambios de humor.
Consejo: **Roger Rabbit II** impedirá que pierdas la alegría.



TAURO
Periodo muy apropiado para realizar cambios importantes en tu entorno laboral y profesional. La suerte te acompañará en todo lo que hagas. Ten cuidado y no cometas excesos con la alimentación .
Consejo: Consigue el máximo de puntos con el **Crüe Ball.**



LEO
Tu vida está pidiendo nuevos replanteamientos que no llevarás a cabo si escatimas esfuerzos. Actúa con decisión. Si no controlas tus tendencia al derroche tendrás problemas económicos.
Consejo: Si dudas con **LHX Attack Chopper**, estarás perdido.



ESCORPIO
Controla tu mal carácter y verás como las personas se irán acercando hacia ti. Debes enfrentar los problemas con más tranquilidad en vez de ahogarte en ellos. Recibirás buenas noticias de algún lugar lejano.
Consejo: Desahógate con **Evander´s Holyfield.**



ACUARIO
Querrás comprar todo lo que veas y luego te encontrarás con que muchas cosas no te valen para nada. Controla tus caprichos. No malgastes más energías en quedar bien o terminarás completamente agotado.
Consejo: Controla el gasto en el **Steel Empire.**



GEMINIS
Quizás tengas la culpa de la actitud que tienen hacia ti las personas que te rodean. Debes ser más generoso y comprender las posturas de los demás. Recibirás una sorpresa muy agradable.
Consejo: Vive un mundo espectacular con el **Wing Commander**



VIRGO
Recibirás el afecto que necesitas para sentirte seguro por parte de personas que estaban distanciadas de ti. Por otro lado, es el momento adecuado para cambiar algunas actitudes mentales.
Consejo: Relájate con juegos sencillos.



SAGITARIO
Gozarás de un magnetismo personal tan fuerte que ninguna persona se resistirá. Buen momento para el amor. Tendrás que elegir entre todas las fiestas y reuniones sociales a las que estarás invitado
Consejo: **Cool World** será tu juego este mes.

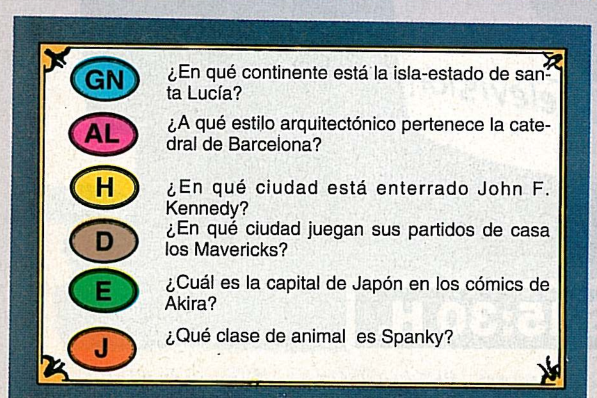


PISCIS
Las cosas cambian a tu alrededor a una velocidad increíble. Mantén la calma para que no se te escape nada de las manos porque puedes salir beneficiado. Todo depende de lo que hagas.
Consejo: **Popils** te ayudará a tranquilizarte.

TRIVIAL



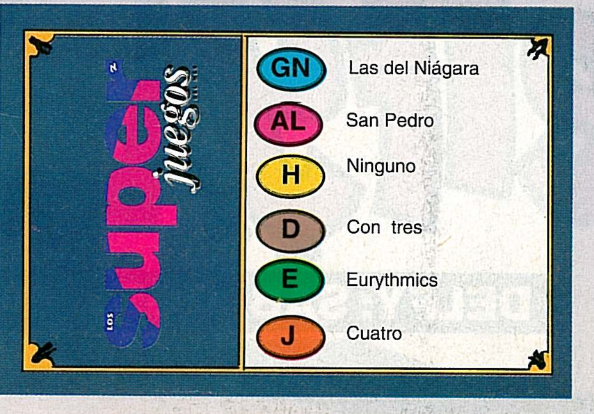

GN	¿Cuál es la vitamina que produce la coagulación de la sangre?
AL	¿Cómo se llama el personaje protagonista de *La Traviata*?
H	¿Qué rey fue mecenas de Richard Wagner?
D	¿Quién fue el boxeador de mayor edad que peleó por el título mundial de los pesados?
E	¿Qué película se desarrolla en el planeta Fiorina?
J	¿Cuál es el objetivo de Indiana Jones en su única aventura de videojuego que no está adaptada del cine?



GN	¿En qué continente está la isla-estado de santa Lucía?
AL	¿A qué estilo arquitectónico pertenece la catedral de Barcelona?
H	¿En qué ciudad está enterrado John F. Kennedy?
D	¿En qué ciudad juegan sus partidos de casa los Mavericks?
E	¿Cuál es la capital de Japón en los cómics de Akira?
J	¿Qué clase de animal es Spanky?

Soluciones a las preguntas del número 7.





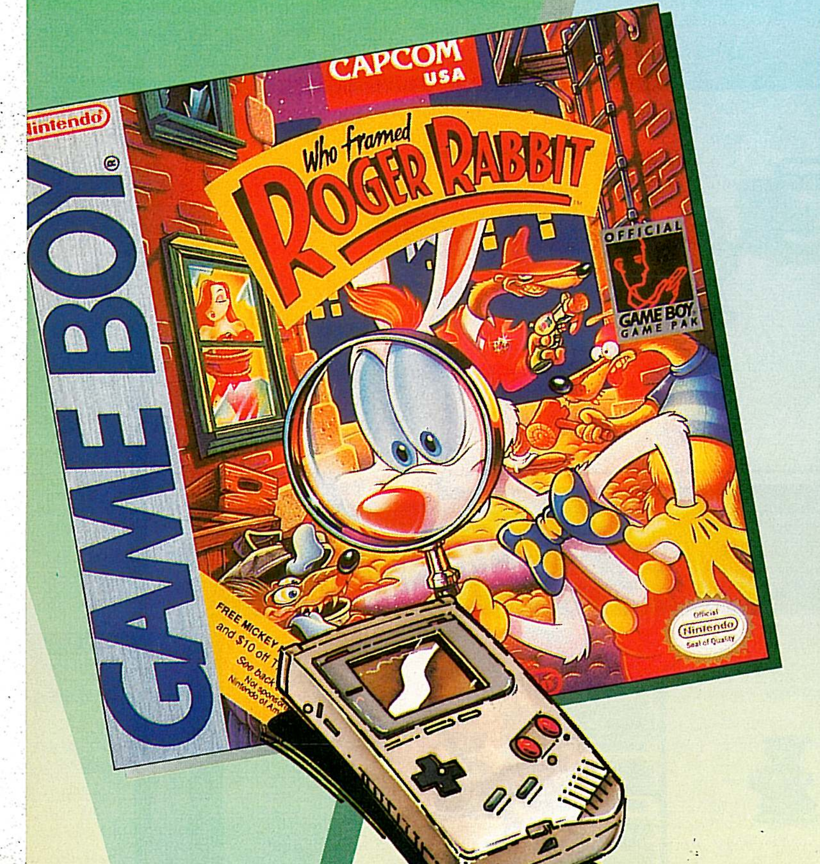
DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen en esta página y meterlas en un sobre, indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C/ O´Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

Mapas

ROGER RABBIT



El conejo más famoso desde B
metido en problemas. Sólo tú p



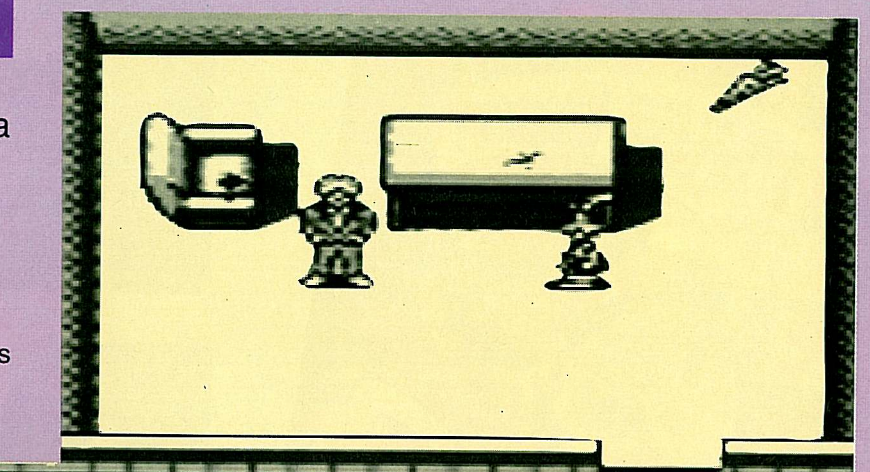
BITACION DIBUPISTOLA

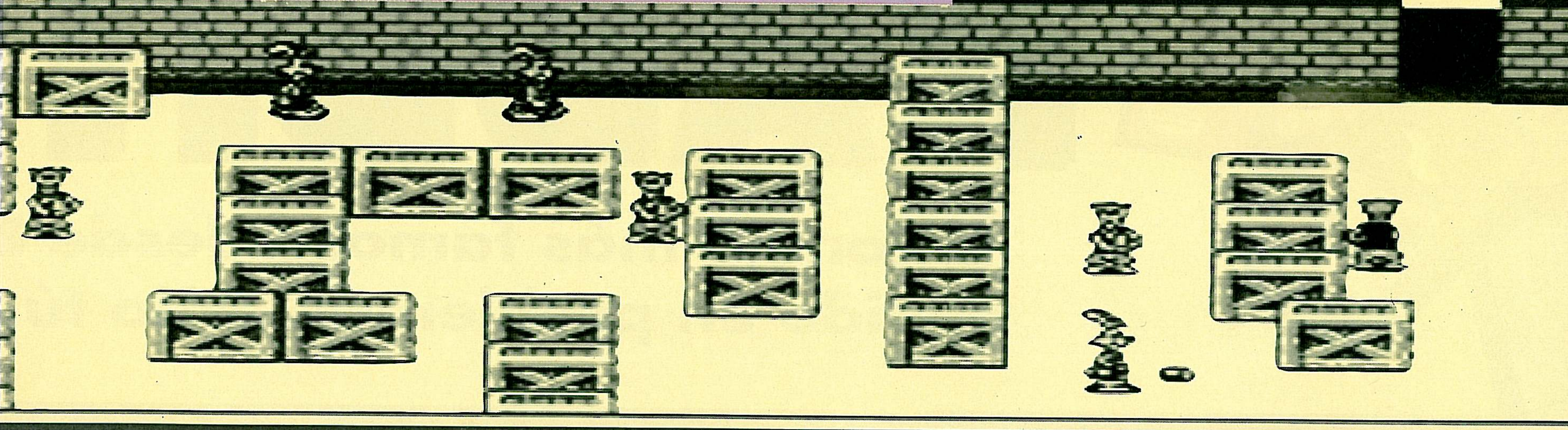
la fábrica de Marvin
r al callejón (3) y dar

4), esconderse en el
nadería (5), hablar
dería, perseguir a la

comadreja, coger pan, ver a Valiant (4), dejar pan en la panadería (5), ver a Valiant y empujarle varias veces para despegarle (4), coger pegamento (6), hablar con Valiant dos veces (4), esconderse en la esquina derecha de la panadería (5) y coger a Stupid.

⋆ El número entre paréntesis indica la disposición de las diversas escenas en el mapa.

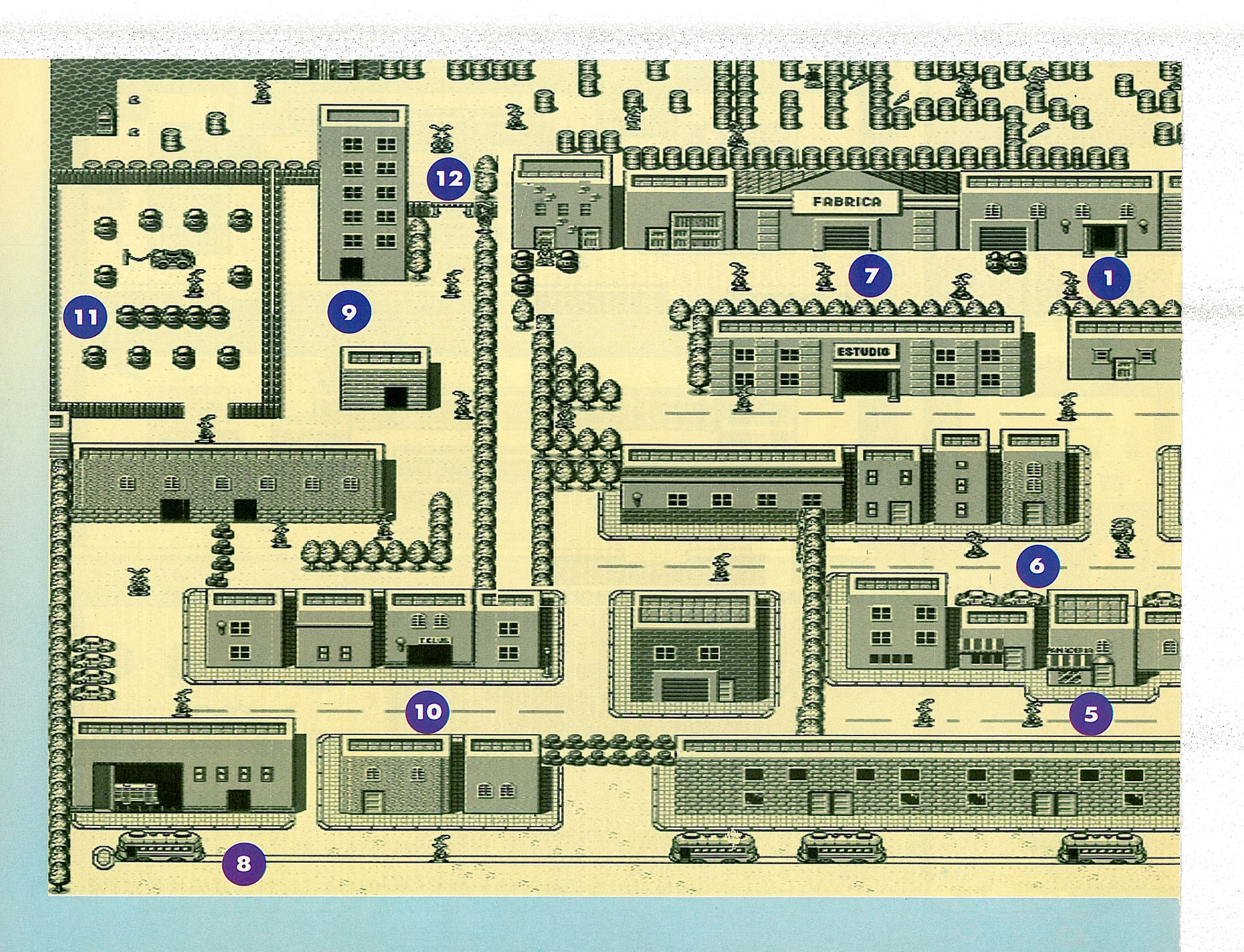




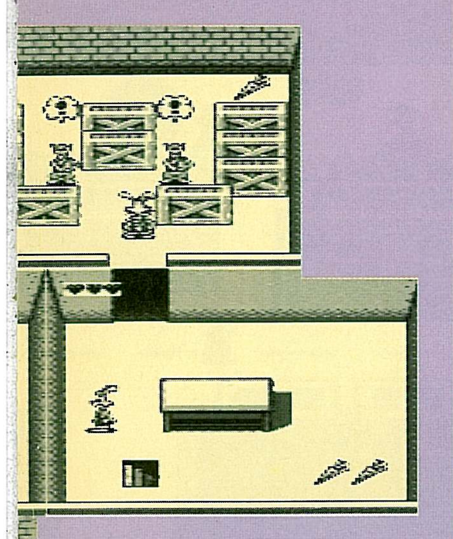
NSION DOOM

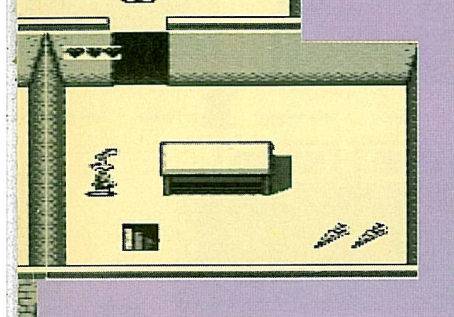
NA 3.- Hablar con Valiant

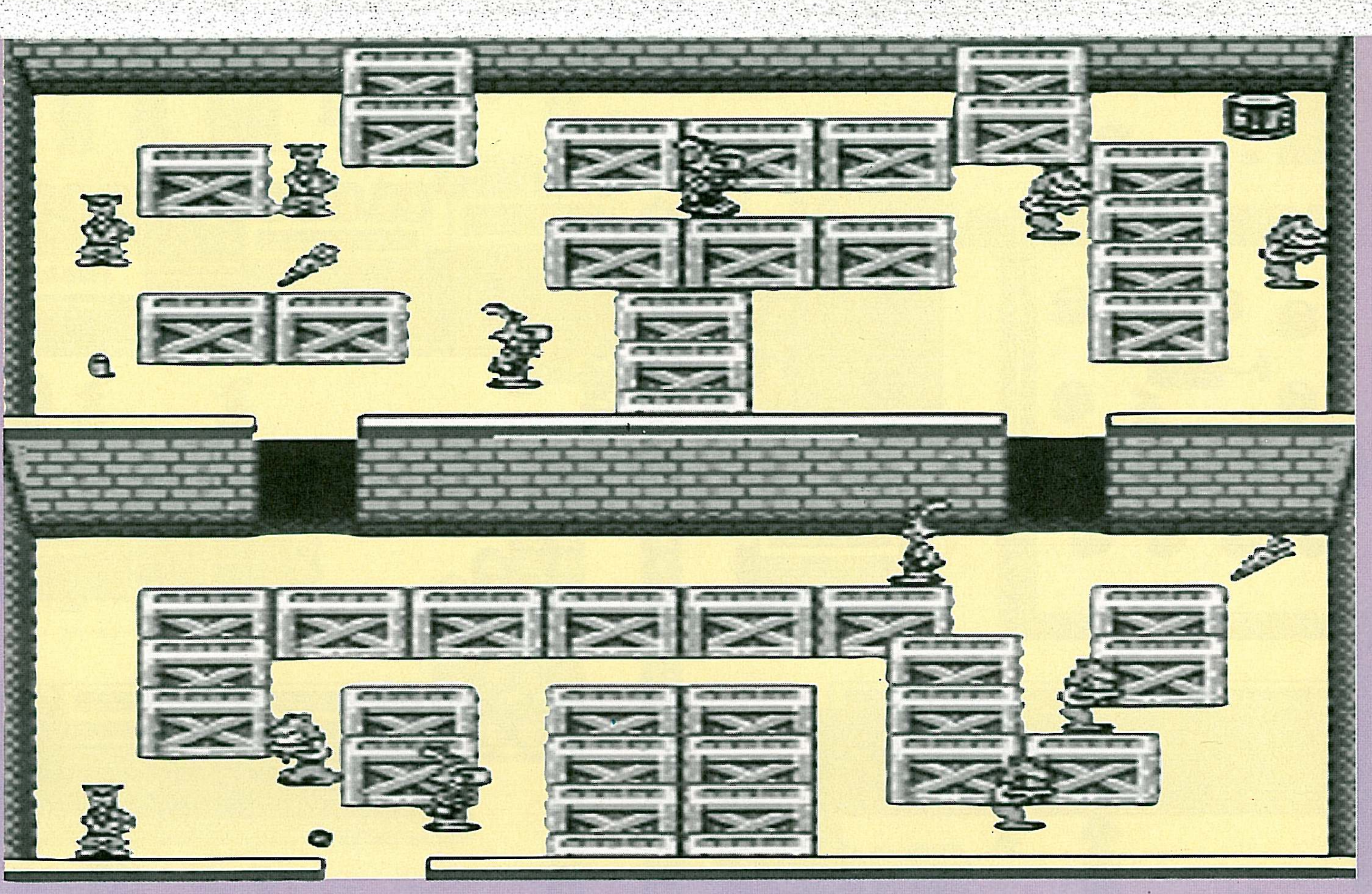
HABITACION PEGAMENTO


FABRICA
ESTUDIO
1
5
6
7
8
9
10
11
12

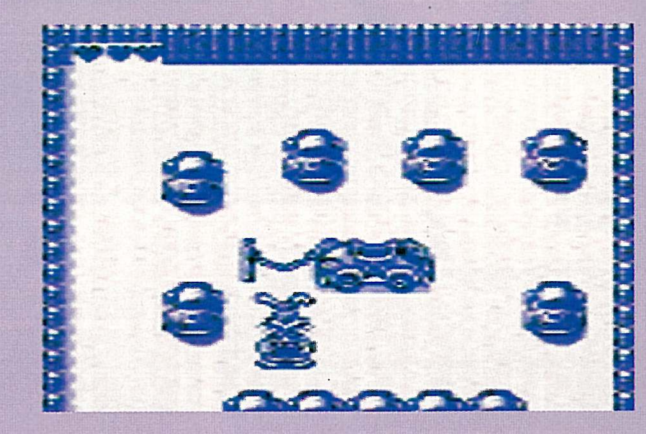
ces (4), ir a la fábrica (7), dibupistola, coger tranvía (8), ificio de las comadrejas (9), las balas de los cajones, ar a Greasy, bajar a la calle y con Greasy.







ESCENA 4.- Ir al T-Club (10), hablar con clientes, coger tranvía (8), ir a la oficina (4), hablar con Baby Herman, coger tranvía (8), cortar cadenas de Benny (11), hablar con Benny, usar el silbato, ir a la oficina (4), pelear con Psycho, hablar con Valiant (4) y destruir a Psycho.



ESCENA 5.- Usar el silbato, ir al T-Club (10), pelear con comadreja, ir al puerto (12), ir al hangar A6 (13) y pelear con Smarty.

ESCENA 6.- Ir a Mansión Doom (14), hablar con Valiant y destruir a Doom.



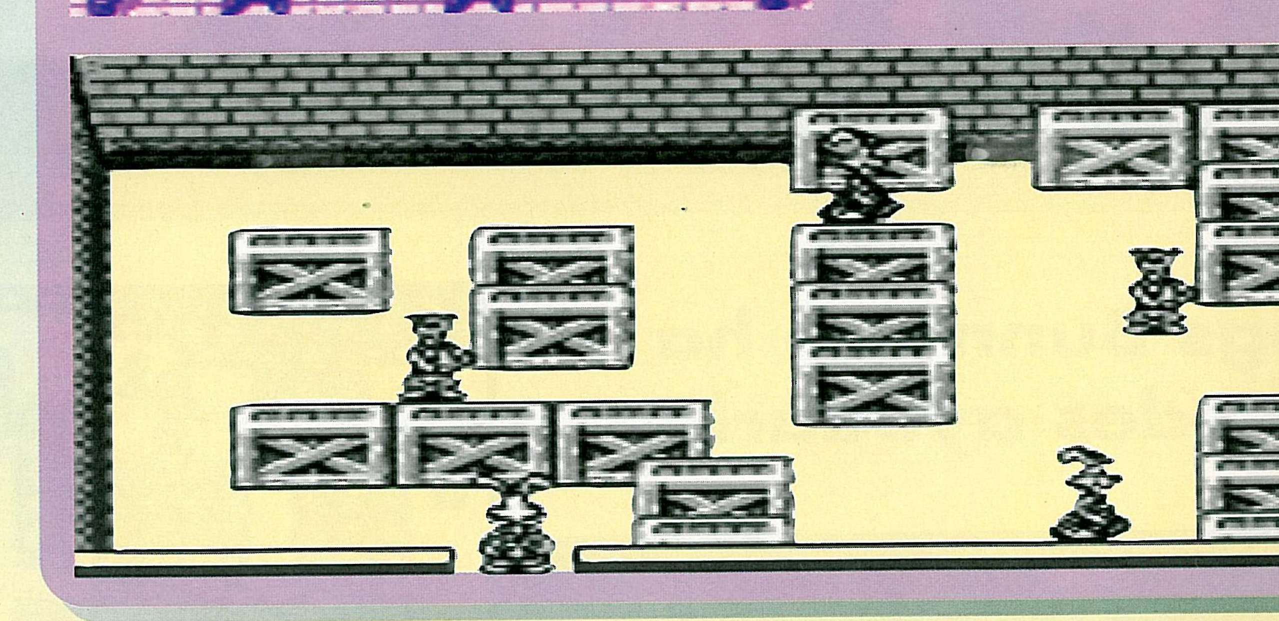
ugs Bunny se ha
puedes ayudarle.

Mapas

HA

ESCENA 1.- Coger teléfono, ir a
Acme (1), coger contraseña (2),
contraseña al portero.

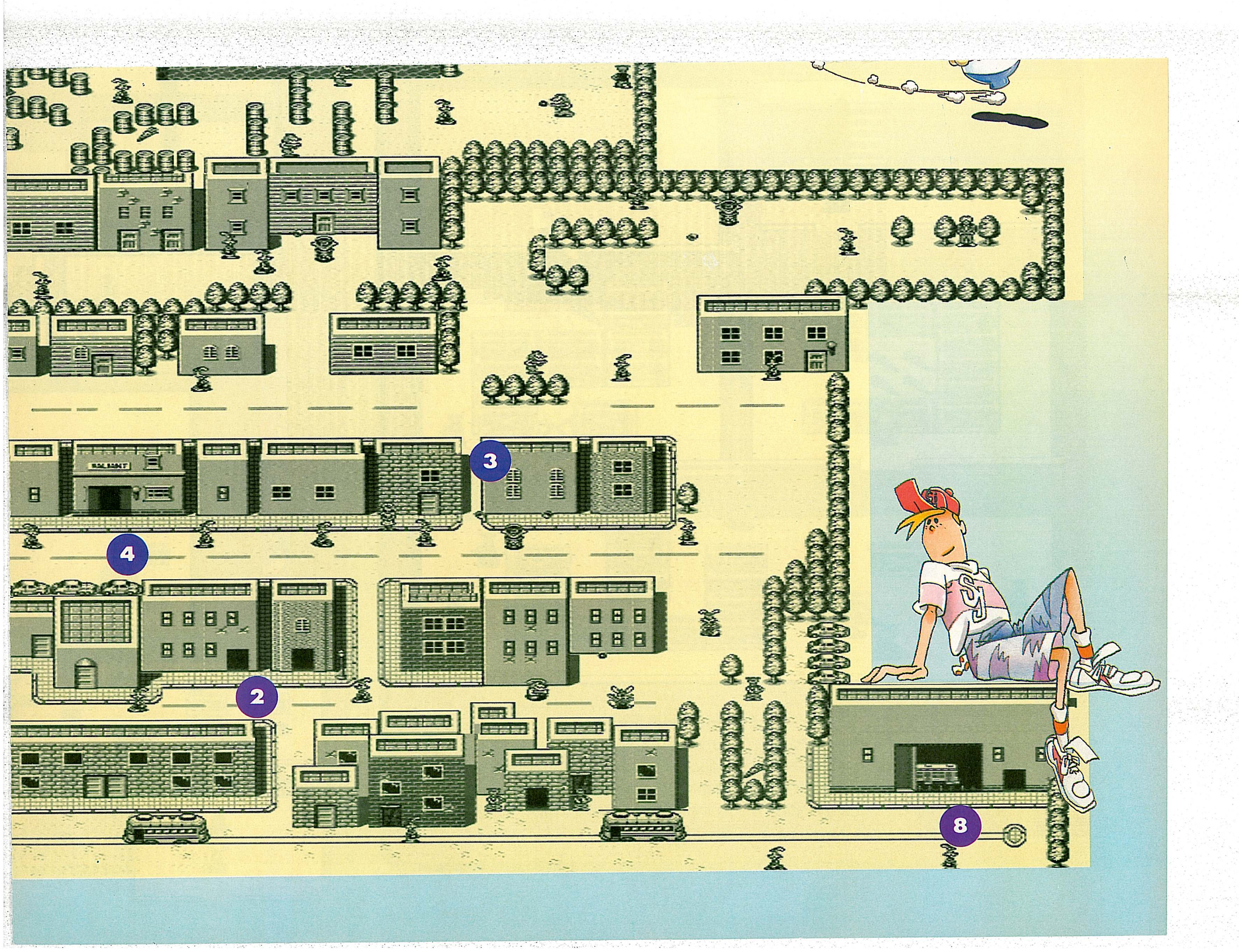
ESCENA 2.- Hablar con Valiant
armario de la izquierda, ir a la pa
con el panadero, salir de la pana

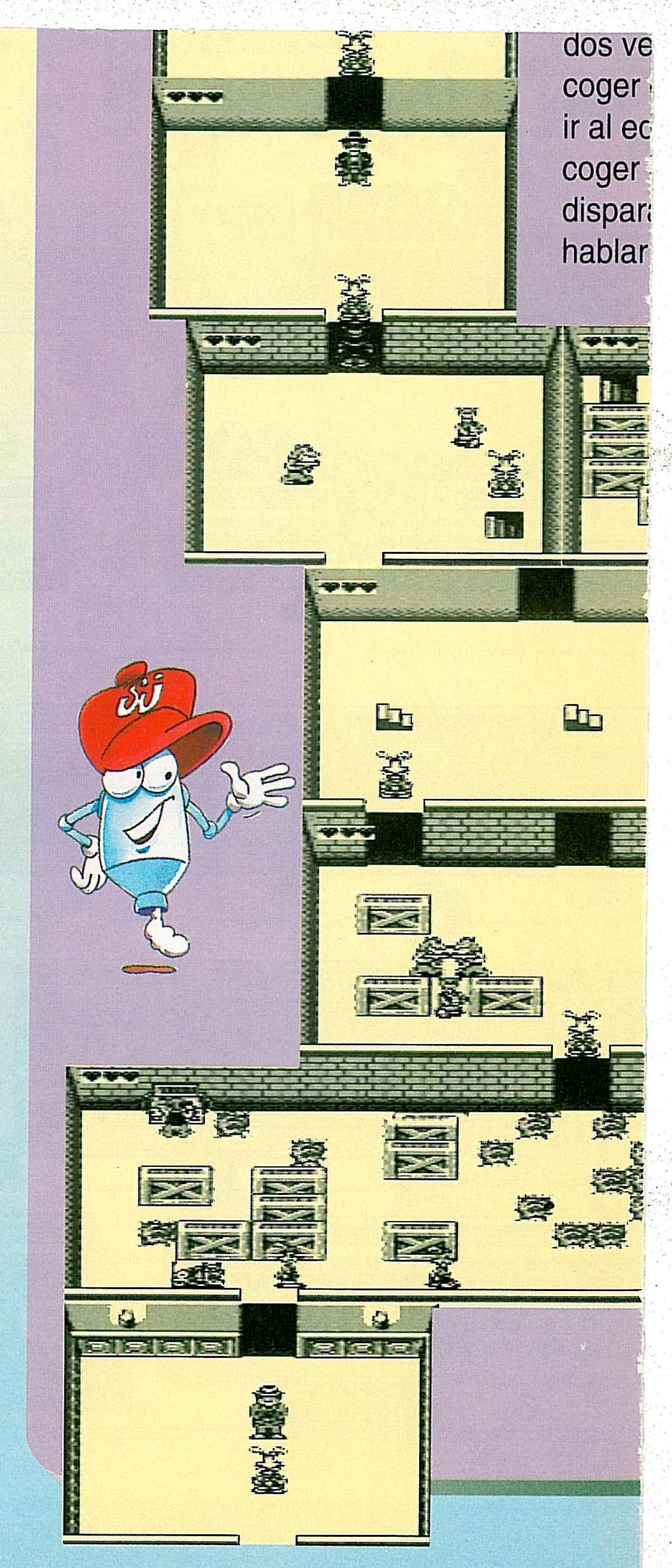


HANGAR A6

MA

ESCE


3
4
2
8



CLAVES DEL MAPA.-
En la parte anterior de este mapa os ofrecemos las contraseñas y la ciudad de Dibuliwood para que os podáis mover con soltura. Además, los números os indican la disposición de los lugares claves para llegar a un final feliz.
En este otro lado, las soluciones adecuadas para cada escena y la disposición de las habitaciones más complicadas os ayudarán a jugar con ventaja una vez más.

dos ve
coger
ir al ec
coger
dispar
hablar